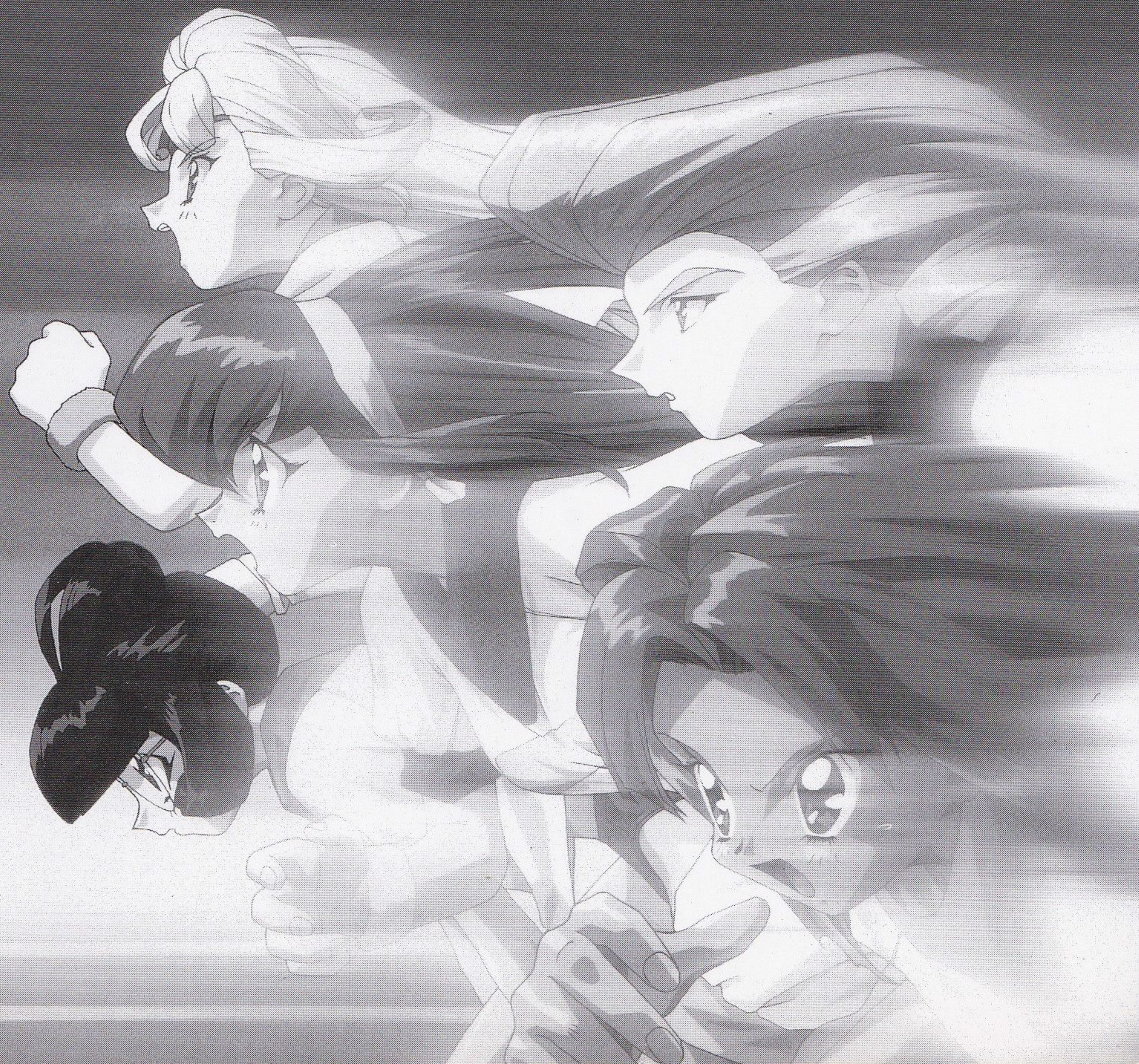
ISBN4-89563-770-0 C0076 P980E
毎日コミュニケーションズ●定価980円（本体951円）

君はすべてのイベントを見たか!?

・全イベントを完全チェック! 発生条件を完全掲載!!
・全27通りのトレーニング効果、パラメータ変化もバッチリ解説
・これが最後のガイドブックだ!!

Game Fan Books 34
大運動会 ファイナル攻略ガイド
特製ポストカード付き
MYCOM

毎日コミュニケーションズ
Game Fan Books 34

SEGA SATURN

BATTLE ATHLETESS
バトルアスリーテス

大運動会™

ファイナル攻略ガイド

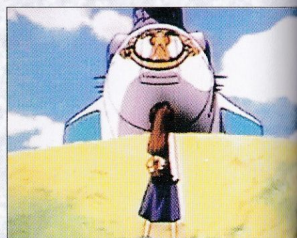
Game Fan Books 34 ■大運動会 ファイナル攻略ガイド■ MYCOM

ファイナル攻略ガイド

CONTENTS

西暦４９９８年
人類は本格的な宇宙進出を果たし
各惑星をあらたな故郷としていた。
太陽系の各惑星には巨大な人工衛星
“大学衛星”が浮かび、
そこでは各分野の次代をになうエリートたちの
指導、育成がおこなわれている。
この物語は大学衛星をめざす少女たちが
さまざまなライバルと出会い、競い、
そして成長するさまを描いたものである。

Act.1 WORLD

STORY

　神崎あかりの母は、かつては大学衛星に在籍したエリートだった。空にぽつりと浮かぶ“大学衛星”、そこに今は亡き母はいたという。
「私の学校は、大運動会で優勝したのよ。」
　年に一度ひらかれる“大運動会”は、衛星内の全校、全生徒が参加する大イベントだ。その日はうら若き乙女たちが日ごろの修練をぶつけあい、汗や涙はあたりまえ、凶器に爆発、反則オーケーのサバイバル合戦をくりひろげ、熱戦の様子は惑星全土に中継される。
「一生の中で、二番目に素敵な思い出ね。」
　ほほ笑みながら語った母は、いまだ破られぬ前人未踏の大記録をうちたて、見事MVP“宇宙撫子（コスモ・ビューティー）”の座についたという。優しくて落ちついた、あの母が…。
　少女の瞳に大学衛星が映る。
「私も衛星に行きたい。母の学校を見てみたい。」
　そしてある日、空の彼方に想いをはせる彼女に知らせが届いた。
“大学衛星の入学試験を受ける権利を与える。訓練校に来られたし”
　その瞬間から彼女の挑戦ははじまった。

【登場人物紹介】

神崎 あかり（かんざき あかり）

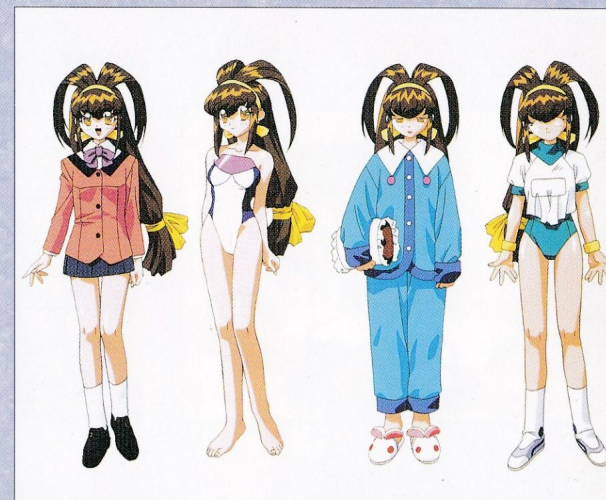
VOICE：夏樹 リオ

PROFILE

生年月日	西暦4983年3月23日
年齢	15歳
性別	女
出身地	日本・北海道
身長	158センチ
3サイズ	B76 W59 H80

このゲームの主人公で、プレイヤーが育成するキャラクターだ。父は行方不明、二人暮らしだった母も病気で亡くし、天涯孤独の身となってしまう。母がかつて学んだという、大学衛星への入学を目指すため、受験希望者たちを指導・育成する訓練校へと入校した。性格はどちらかといえばおとなしく、引っ込み思案。しかし、厳しい指導の中での教官とのふれあいや、友人であり、よきライバルでもある訓練校の仲間たちと日々を過ごすことにより、心身ともに大きく成長してゆく。

大学衛星を目指す、天真爛漫な15歳

●制服／水着
パジャマ／体操着

●表情集

【登場人物紹介】

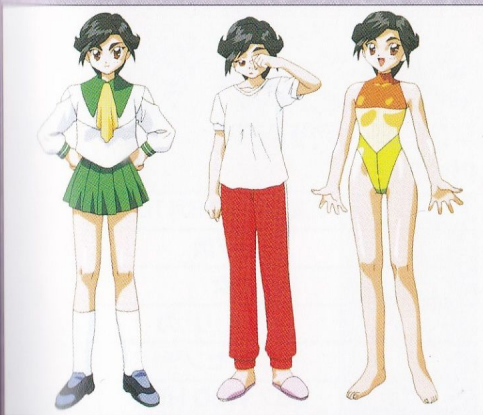
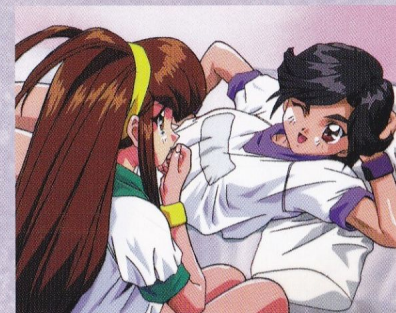
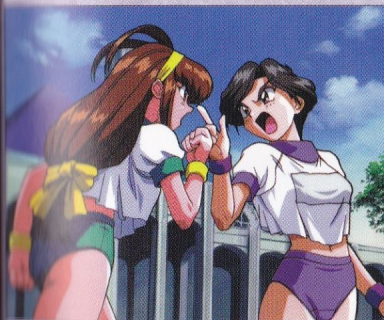
柳田 一乃（やなぎだ いちの）

VOICE：久川 綾

PROFILE

生年月日	西暦4982年12月31日
年 齢	15歳
性 別	女
出身地	日本・大阪
身 長	160センチ
3サイズ	B72 W58 H80

あかりの親友。ともにはげましあう仲間として、あかりの成長に大きな影響を与えるキャラクターだ。寮の部屋は隣どうしで、同じ日本の出身ということもあり、すぐにうちとけて仲良くなる。好きなものは、タコ焼き・アクション映画。趣味は弱いけれども将棋。非常に元気で細かいことにこだわらず、さっぱりとしていて、同性に好かれるタイプである。本人は「男兄弟に囲まれて育ったせいでガサツになってもうた」と、ちょっとだけ気にしている。

あかりの親友、通称「いっちゃん」

●制服／パジャマ／水着

●表情集

【登場人物紹介】

ジェシー・ガートランド

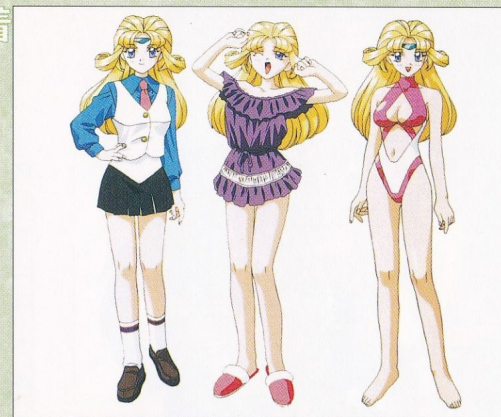
VOICE：伊藤 美紀

PROFILE

生年月日	西暦4981年6月10日
年齢	17歳
性別	女
出身地	アメリカ
身長	172センチ
3サイズ	B87 W60 H90

入学試験以来、運動・勉学、ともに訓練校トップの成績を保持し続けているあかりの最大のライバルだ。根っからのアスリートで、訓練校に来たことによって、たくさんの相手と出会えたことを喜んでいる。その中でも特に、あかりの著しい成長ぶりに注目しており、また、人としても彼女を大切にしている。性格は明るく、普通のアメリカの女の子で、プライドはわりと高い。趣味はバイクなどモータースポーツで、好きなものはダンスとヨーグルトだ。

訓練校トップの成績を誇る、あかりの最大のライバル

●制服／パジャマ／水着

●表情集

【登場人物紹介】

ターニャ・ナティピダット

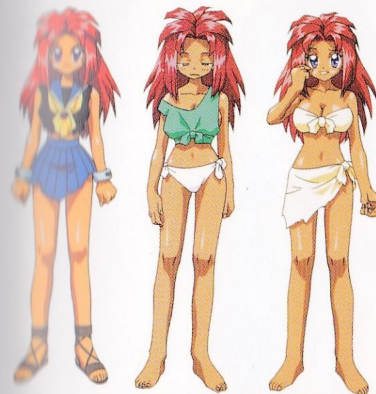
VOICE：阪口 あや

PROFILE

生年月日	西暦4984年5月5日
年　齢	14歳
性　別	女
出身地	アフリカ・自然保護区域
身　長	153センチ
3サイズ	B84 W58 H85

アフリカの自然保護区域内にある、「ポリシーとして、原始生活を営んでいる団体」で育った。小さいころから、空に浮かぶ大学衛星を眺めては「あそこに行きたい」と思っていた。一般常識にやや欠けていることや、感情をストレートにあらわすために、トラブルを起こすこともしばしばである。とにかく活発で好奇心が強く、じっとしていられないタイプらしい。だが、実は純粋な心の持ち主であり、とても素直できききわけが良い。兄のことが大好きで、それをからかわれると怒る。

アフリカから来た、元気いっぱい野性少女

●制服／パジャマ／水着

●表情集

【登場人物紹介】

王 鈴花（ウォン・リンファ）

VOICE：川田 妙子

PROFILE

生年月日	西暦4982年8月21日
年　齢	16歳
性　別	女
出身地	九龍（アジア諸国が合併してできた巨大国家）
身　長	162センチ
3サイズ	B82 W58 H83

　この時代の地球での最大国家、九龍からやって来た。たいへんな財力をもつ大華僑の家に生まれ、礼儀・勉学ともにきびしい教育のもとで育ったが、もともと軽い性格でいたずら好きの彼女にはとても苦痛であった。なんとかして家から逃げ出してやろうと画策しており、訓練校への入学によって、ついに親や親族の監視を逃れることに成功した。趣味はアルバイトで、得体のしれないあやしい物を売りつけようとしたりと、たくましい商魂をみせている。

商魂たくましい、大華僑のお嬢様

●制服／パジャマ／水着

【登場人物紹介】

アイラ・ヴェフェラスカ・ロスノフスキ

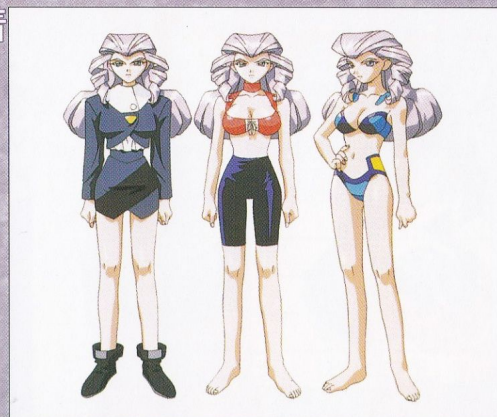
VOICE：沢海 陽子

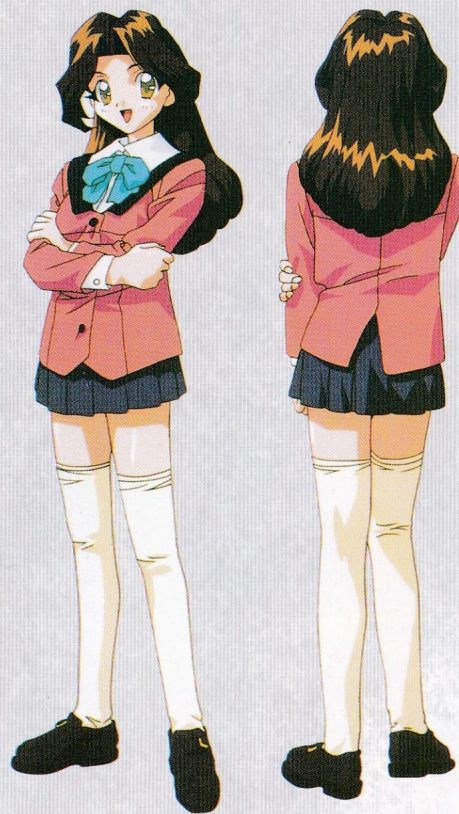
PROFILE

生年月日	西暦4981年5月8日
年　齢	17歳
性　別	女
出身地	ロ シ ア
身　長	177センチ
3サイズ	B88 W60 H86

エリートを養成する機関で、研究者たちによって育てられた少女だ。大人ばかりの環境であったせいか、つねに冷静で、感情をあまりおもてにださない。おなじ年頃の者とのコミュニケーションをほとんど経験したことがなく、初めての集団生活で、生徒たちの個性におどろき、とまどっている。しかし、得意の水泳を通じてあかりと出会ったことで友人もふえ、少しづつではあるが表情がゆたかになってゆく。高い実力を備えた、よきライバルのひとりである。

まだ人とのふれ合いを知らぬ、孤独な少女

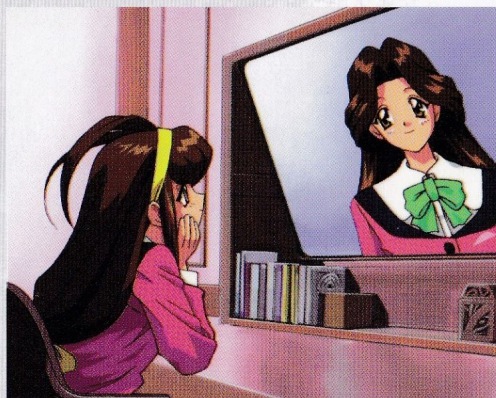
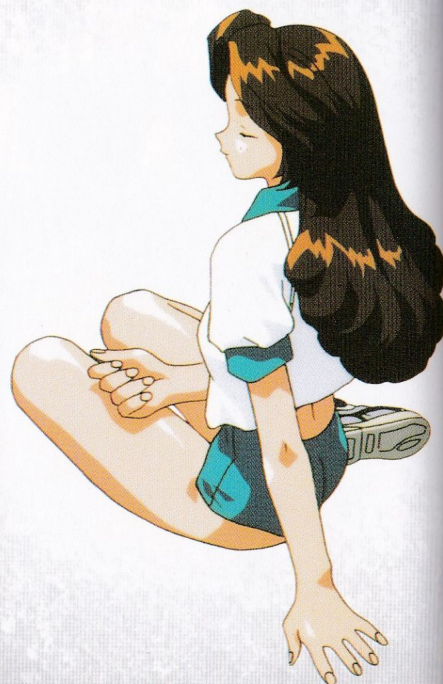
●制服／パジャマ／水着

●表情集

【登場人物紹介】

神崎 巴（かんざき ともえ）

VOICE：高橋 美紀

PROFILE

生年月日	西暦4960年9月23日 (4998年3月7日逝去)
年齢	享年37歳
性別	女
出身地	日本・北海道
身長	173センチ
3サイズ	B85 W59 H88

今は亡き、あかりの母である。かつては大学衛星に学び、「大運動会」で「宇宙撫子」の座についたというスーパーエリートだ。全宇宙中継のヒーローインタビューで、当時教官だった夫にプロポーズして大きな話題となった。ちなみにそのときの記録はいまだに破られておらず、プロポーズとともに伝説化している。卒業後に結婚し、故郷の北海道であかりの育児に専念した。大学衛星に行く前に在籍していた訓練校にも、彼女に関する記録が残っており、あかりを勇気づける。

グラン・オールドマン

VOICE：中田 浩二

PROFILE

生年月日	不詳
年齢	不詳
性別	男
出身地	地球らしい
身長	187センチ

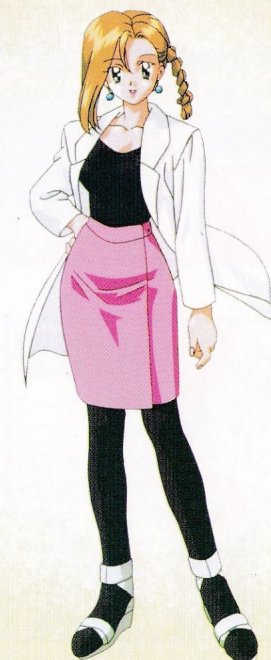
訓練校の校長をつとめる人物だ。温厚そうな顔と落ち着いた物腰は、校長にふさわしい誠実さをかもしだしている。しかし、好きなものは女性・更衣室等ののぞきであり、外見はまったく当てにならないようだ。ときどきまじっている、何の役にたつのかわからないトレーニングメニューは、校長が作成しているという噂もある。行動は神出鬼没で、いきなりあらわれては教官をおどろかす。また、やたらに勘がよく油断ができない。趣味は格闘技で、強さはケタはずれらしい。

唐島 由美香（からしま ゆみか）

VOICE：折笠 愛

PROFILE

生年月日	西暦4971年7月20日
年齢	27歳
性別	女
出身地	日本・千葉
身長	177センチ
3サイズ	B84 W59 H86

生徒たちの健康管理や、カウンセリングなどを担当する保険医さんだ。かつては大学衛星に在籍し、それなりに立派な経歴をもつエリートであるという。性格は明るくて、歳の離れた生徒たちとも無理なくつきあえる、きさくな人物だ。好きなものはお酒と少女マンガ。趣味はゲームと読書だそうだ。最近は年齢のせいか、友人たちの結婚や子供の話に敏感になっており、職場が女子校であるという環境のため、ステキな出会いが少ないと嘆いている27歳だ。

物語の舞台

物語の舞台となる訓練校を紹介しよう。
この場所で半年間、あかりはライバルたちと寝食をともにし、厳しい指導のもとで修練をつむのだ。

訓練施設

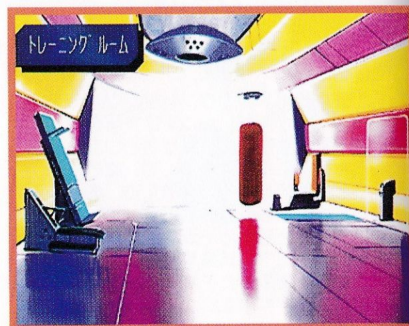
グラウンド

屋外トレーニングの大半がここで行われる。ただし全天候型ではないので、雨が降れば濡れるし、雪が降れば寒い。

プール

室内トレーニングの華といえば、やはりプール。しかしスライムの中を泳いだりと、なんだか妙なメニューも用意されている。

トレーニング・ルーム

室内トレーニングの多くをここでおこなう。最新のトレーニング器具はもちろん、広さも充分あるので、フィットネス系のトレーニングも可能だ。

校内施設

教官室

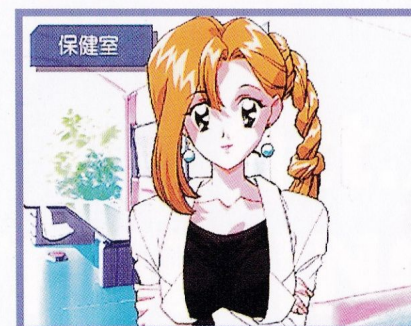
プレイヤーは教官としてこの部屋に住み、トレーニング計画をたてたり、あかりとのコミュニケーションを深めたりする。たまに予期せぬ来客があることも。

→毎朝ここで一日の行動を決定するのだ。

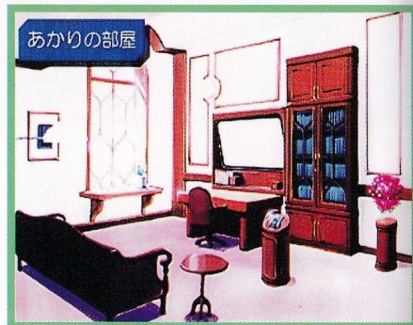
校長室

和洋折衷の調度品が印象的な部屋だ。東洋と西洋の血をひく校長の、文化に対する理解がにじみでており味わい深い。ごく一部だが住む者の趣味を疑うむきもあるらしい。

保健室

保健医の唐島由美香が常駐しており、あかりのステータスをチェックすることができる。特別な方法で見られるイベントもあるらしい。

校内施設

あかりの部屋

訓練生たちの寮は各部屋とも同じ広さ、同じ間取りになっている。インターフォンでおしゃべりを楽しめるが、教官室ともつながっているので長電話には注意が必要だ。

→部屋の奥には寝室もある。

談話室

生徒たちの交流の場として利用される、落ち着いた雰囲気の広間だ。トレーニングを終えた生徒たちが談笑し、お茶を楽しむのにぴったりの場所である。

廊下

訓練校の建物は古く、石造りの廊下は学校の歴史を感じさせるものである。ただし照明は少なめなので、夜歩くととても怖い。

Act.2 TRAINING

ゲームの進行

このゲームは、大学衛星入学をめざす少女、神崎あかりを育てていく育成シミュレーションゲームだ。半年間の期間で、彼女の夢の手助けをしよう。

●このゲームの目的

太陽系中に人類が進出した未来、宇宙に浮かぶ「大学衛星」。神崎あかりは、今は亡き母親が青春を過ごした「大学衛星」をめざし、訓練校へと入学してきた。プレイヤーは教官として、彼女の体力面での指導をしていかなければならない。なんといってもあかりはまだ15歳。恋に悩んだり、体調を崩したりと大変である。これからの半年間、温かく、ときには厳しく彼女を導いていこう。

いく、熱血スポ根ノリの育成シミュレーションゲームだ。

1日の始めにコマンドを決定しよう

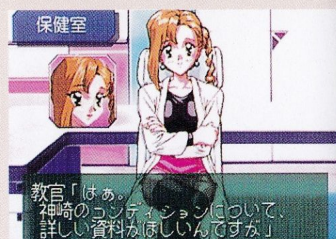
1 トレーニング

神崎あかりを「大学衛星」に入学させるには、トレーニングを積み重ねて、トライアスロンによる競技会で入賞させなければならない。物語の進行にあわせて増えていくトレーニングメニューを効率よくこなして、彼女を鍛え上げていこう。(→P.30)

2 休暇

トレーニングを重ねると、体力が減り、疲労もたまっていく。すると効率が落ち、パラメータが減少したりもする。そんなことにならないためにも、定期的に休暇を取り、体力・疲労を回復させせよう。トレーニングと休暇の繰り返しが1日の基本的なメニューだ。

3 ステータス

1日のスケジュールを決定する前に、あかりの各パラメータを確認することができる。保健室で校医の唐島由美香が、あかりのデータを見せてくれるのだ。このコマンドを選択しても日にちはたたないので、こまめにチェックをしていくように。(→P.28)

●イベントの発生

ゲーム中、さまざまな条件でイベントが発生する。(→P.51)イベントは、ときには1日のスケジュールをつぶしてしまうこともあるのだ。選択肢が出るイベントでは、その選び方によって神崎あかりのプレイヤー=教官に対する好感度が変化するものもある。あかりのパラメータに対応して起こるイベントもあるので、すべてを楽しむためには計画的なトレーニングが必要。(→P.50)

←魅力的な登場人物たちの会話を、ぜひとも楽しんでみよう。

イベントを発生条件別に見てみる

必ず発生するイベント

発生する日にちや期間が決まっており、そのときになると必ず起こるタイプのイベント。序盤でのライバルたちとの出会いや、教官とのエピソードなど、物語に密接にからんだものが多い。強制的に行動させられることもあるので、うまくスケジュールとからめよう。

スケジュール実行で発生するイベント

イベント発生が決められている日にちや期間内で、あるスケジュールを実行することで起こるイベントで、もっとも数が多い。休暇や、特定のトレーニングなどに対応している。中には、ある天候のときにトレーニングをおこなうと発生する、などの条件をもつものも。

パラメータによって発生するイベント

神崎あかりのパラメータが、ある数値以上、あるいは以下のときに、特定の日にちや期間内で、必ず起こるイベント。総合評価や、スタイル・柔軟性・バランスなどのランク、あるいは見えないパラメータである、好感度などに対応していたりする。

特別な行動で発生するイベント

連続で訓練を与えたり、何度も同じ行動を繰り返したりすることで発生することがあるイベント。プレイヤーが意識的に発生条件をおこなわないと見ることができないものが多い。特定の日にあらわれるコマンドを選択することで起こるイベントもある。

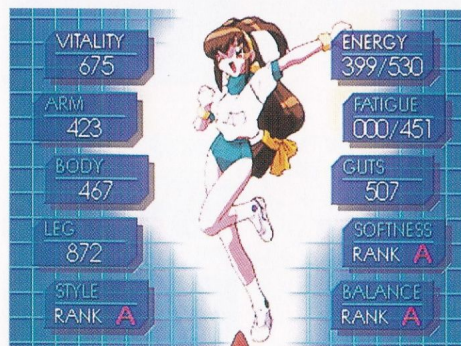
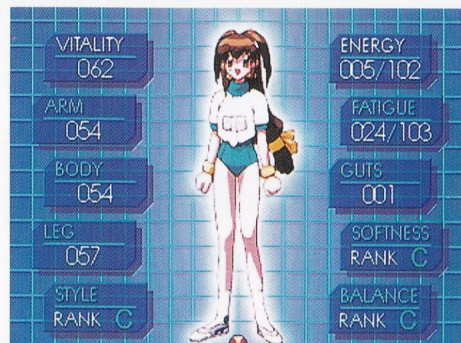
ステータス画面について

神崎あかりを育てていくうえにおいて、そのパラメータの変動をチェックすることは重要なポイント。ここではそのステータス画面について説明しよう。

●保健室で、あかりのステータス画面を確認しよう

トレーニング実施後には、あかりのパラメータの変動を見ることができるが、休暇やイベントの後だと確認することができない。体力の残りや疲労のたまり具合を知らずにトレーニングを実行すると、あかりの調子が悪くなることもある。毎朝保健室で見ることができる、あかりのデータ画面を活用していこう。

各パラメータは、イベントの発生や競技会での入賞に、密接に関係してくる。その数値をしっかりと把握し、ゲームを楽しむためにもぜひ役立てよう。

ステータス画面における、各パラメータの説明

パラメータ	説明
VITALITY 総合評価	ほかのパラメータの数値から出され 現在のあかりの総合能力の評価だ。
ARM 腕力	言わずと知れた腕の力のこと。トライアスロンでの水泳に関係してく
BODY 胴力	便宜上胴力と表記したが、運動全般に 要な心肺機能など、体全体の能力だ。
LEG 脚力	トライアスロンにおけるすべての競技 重要な、足の力をさす。
STYLE スタイル	身体の形。この数値が高いということ プロポーションがいいということ。
ENERGY 体力	総合的な生命力。これが低いとバテ トレーニングの効果も悪くなる。
FATIGUE 疲労	身体の疲れ。トレーニングを実施する 増える。休暇でしか減少しない。
GUTS 根性	ここぞ、というときに底力が発揮でき 精神的なパワー。
SOFTNESS 柔軟性	身体のやわらかさ。競技よりもあかり 見た目に関係する能力。
BALANCE 平衡感覚	身体の正しい姿勢などに関する能力。やはりあかりの見た目への影響が大きい

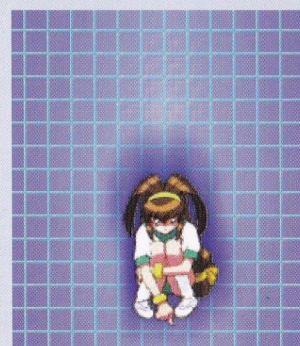
ステータス画面でのあかりに注意しよう

■疲労にあわせてポーズが変わるぞ■

保険室で見ることができるデータ画面には、ポーズをとったあかりの姿がうつっている。このポーズはあかりの疲労度の数値に連動しており、全部で6段階のグラフィックが用意されているのだ。パラメータの数値を見ただけじゃわからない微妙な疲れ方は、このグラフィックのポーズを見れば判断できる。不調のポーズの時にトレーニングを実行するとパラメータが下がるので、休暇を取らせるようにしよう。

好調　疲労が少ない

通常

不調　疲労が多い

トレーニング・メニュー

神崎あかりを指導・育成するトレーニング・メニューを紹介しよう。それぞれの特徴をつかんで予定を組み、適切な指導をしよう。

●トレーニングにおけるパラメータの変化について

トレーニングは、室内と屋外のものが用意されており、その違いはパラメータの変動率だ。室内での変動率は天候に影響されることが少なく、安定している。だが屋外では、悪天候だとパラメータが上昇しにくく、好感が減少したりすることも。ただし根性だけは大きく上がる。メニュー選択のポイントは、体力をどのくらい消耗するか。充分な体力で実施しても、翌日は休まなければならないのなら、そのメニューはまだ早いと判断すべき。3日連続でできるかどうかを目安にしよう。

表中の数字について 表中のパラメータの数値は、体力が十分余っており、かつ疲労が少ないときにトレーニングをおこなった際に、変動する平均値です。

9/1～ ランニング

●トレーニング内容

心肺機能や循環機能がアップする。持久力がつき、特に脚力があがるトレーニング法だ。できるならアスファルトより土のうえを走ったほうがいい。より短時間で疲労が回復する柔らかい筋肉がつくからだ。

●ポイント

足腰を鍛えるならこれだ。スタイルやバランスの上昇率が高いところも見逃せない。室外トレーニングは悪天候だと根性が上がる。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−20	12	1	6	4	1	2	2	4	3
曇	−18	10	3	6	4	1	2	2	4	0
雨	−25	15	15	6	6	1	2	3	5	−5
雪	−30	18	20	6	8	1	2	2	5	−3

9/1～ 腕立て伏せ

●トレーニング内容

誰でも知っている、器具もいらない手軽なトレーニング法だ。腕だけの運動と思われがちだが、胸の筋肉や、背中の広背筋も鍛えられる。男性なら逆三角形の上半身をつくり、女性ならバストアップの手助けとなるのだ。

●ポイント

室内ということもあり、天候によるパラメータ上昇率の変動もほとんどないメニューだ。効果が低いのであまり使わないだろう。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−20	12	2	2	2	1	3	1	1	2
曇	−20	12	2	2	2	1	3	1	1	3
雨	−20	12	2	2	2	1	3	1	1	3
雪	−20	12	2	2	2	1	3	1	1	3

9/1～ エアロビクス

●トレーニング内容

もともとは持久力を高める運動プログラムを指す言葉だ。レオタードやスパッツを着て踊るという意味ではない。スポーツクラブ入会時に「エアロビクス・ダンスをやりたい」と言わないと、硬派なメニューを渡されるかも。

●ポイント

根性は下がってしまうが、好感・スタイル・バランス・柔軟の上昇率はすばらしいのひとこと。雨の日なら、さらに上がる。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−25	12	−2	20	10	15	2	3	3	18
曇	−25	12	−2	20	10	15	2	3	3	20
雨	−25	12	−2	20	10	15	2	3	3	25
雪	−25	12	−2	20	10	15	2	3	3	30

9/8～

ダンベル

●トレーニング内容

ダンベルは重量の調節が可能なので初心者から上級者まで使える器具だ。使い方により腕、肩、胸などを鍛えられる。最近ではダンベル体操のおかげで「いっしょに減量しようぜ～」とダンベル片手に誘うのも可能である。

●ポイント

腕力に絞って鍛えるならこれをやろう。疲れるので多用できないが、好感度も上昇しやすいメニューだ。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−40	18	2	2	1	1	10	2	2	5
曇	−40	18	2	2	1	1	10	2	2	6
雨	−40	18	2	2	1	1	10	2	2	6
雪	−40	18	2	2	1	1	10	2	2	6

9/14～

片腕立て伏せ

●トレーニング内容

見ての通り腕立て伏せよりずっとハードである。普通は腕を曲げたが最後上がらないとか、バランスを崩して床にキス、または頭突きすることになる。現実にやるなら使わない方の腕は床につけておき、その分回数を増やそう。

●ポイント

根性と腕力は比較的上昇しやすいものの、全体的にパッとしないので、メニューに選ぶ回数はどうやら少なそうである。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−45	18	4	2	2	1	6	3	2	0
曇	−45	18	4	2	2	1	6	3	2	−1
雨	−45	18	4	2	2	1	6	3	2	−1
雪	−45	18	4	2	2	1	6	3	2	−1

9/14～

クロール

●トレーニング内容

現在もっとも速いとされている泳法だ。短距離はもちろん、トライアスロンの水泳パート（約3.86km）でも良く使われる。原型は南太平洋諸島の原住民の泳ぎで、1900年頃にイギリスに紹介され、またたくまに普及した。

●ポイント

腕や脚など水泳に関する数値が高く上がる。始めは疲れやすいが、中盤以降からはとても役に立つ、おすすめのメニューである。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−60	25	4	3	2	3	10	5	10	2
曇	−60	25	4	3	2	3	10	5	10	3
雨	−60	25	4	3	2	3	10	5	10	4
雪	−60	25	4	3	2	3	10	5	10	5

9/28～

室内ランニング

●トレーニング内容

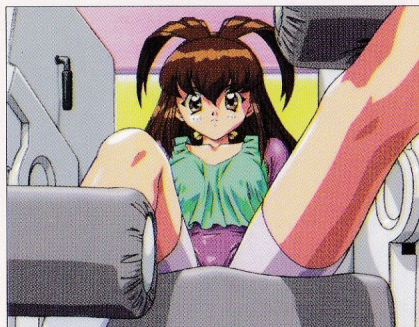
一定のペースを守って走り、間をおかずに次の室内メニューに移れるという利点がある。強い紫外線から身を守れるし、排気ガスも吸わずにすむ。交通事故にもあわないし、通り魔や人さらいにも出会わない。

●ポイント

体力消費が大きいぶん脚力はつくし、好感度の上昇も高いほうだ。しかし、ほかのパラメータの上昇は低く、根性も下がってしまう。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−30	15	−1	3	2	1	2	2	6	6
曇	−30	15	−1	3	2	1	2	2	6	8
雨	−30	15	−1	3	2	1	2	2	6	8
雪	−30	15	−1	3	2	1	2	2	6	8

9/28〜 ボディビル

●トレーニング内容

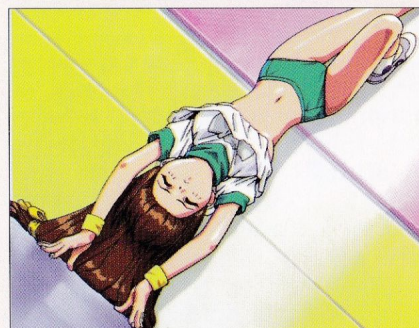
この目的は筋肉をつけ、形態的な美を追求することだ。筋力アップではないので競技者の筋トレとはおもむきが異なる。ムキムキなポーズを嫌がる女性が多いのは、そこにビルダーの自意識が見え隠れするからかもしれない。

●ポイント

体力消費と疲労がケタはずれに大きいため、メニューに加わった時点ではとても使えない。体力・疲労の上限が300ぐらいになってから。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−200	195	4	−20	−15	−20	1	5	20	1
曇	−200	195	4	−20	−15	−20	1	5	20	2
雨	−200	195	4	−20	−15	−20	1	5	20	2
雪	−200	195	4	−20	−15	−20	1	5	20	2

9/28〜 指立て逆立ち

●トレーニング内容

相当な握力をもってして初めて可能となると思われがちだが実は違う。要は指の力と体重の関係であり、平均的な握力でも体重が軽ければできるのだ。ただし自信がなければやらないように。やる前には爪を切っておこう。

●ポイント

根性と腕力の上昇が高く、バランスや胴力もまあまあ。でも、体力消費に見合った上昇率かと考えると、微妙なところだ。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−60	25	10	3	5	1	10	4	3	1
曇	−60	25	10	3	5	1	10	4	3	1
雨	−60	25	10	3	5	1	10	4	3	1
雪	−60	25	10	3	5	1	10	4	3	1

10/22〜 砂地ランニング

●トレーニング内容

むかし野球選手（特にピッチャー）は浜辺を走って足腰を鍛えたという。と、聞いただけではわからないが、実際に走るとたいへんきつい。水際の堅いところならいいが、柔らかいところではまるで進まない。ハードである。

●ポイント

脚力と根性の上昇に使おう。ただし、これを2日以上連続でやれる体力がないと、メリットはない。終盤でのパラメータ調整に便利。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−120	65	15	1	7	5	2	6	18	0
曇	−120	65	15	1	7	5	2	6	18	1
雨	−120	65	15	1	7	5	2	6	18	1
雪	−120	65	15	1	7	5	2	6	18	1

10/22〜 新体操

●トレーニング内容

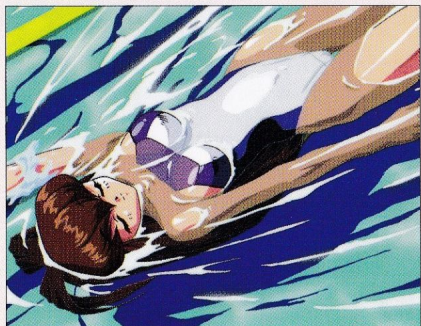
観客はみとれるだけだが、演技するほうは大変だ。身体の柔らかさをみせるポーズには筋力が必要だし、飛んだり跳ねたりで足のうらの皮は自然と分厚くなってしまう。美しさをつくりだすのは楽ではないのだ。

●ポイント

根性以外は高い上昇率を見せ、問題は体力消費と疲労の大きさだけ。ゲーム中盤から終盤にかけて役に立つものとして覚えておこう。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−100	51	3	12	12	20	8	10	10	10
曇	−100	51	3	12	12	20	8	10	10	15
雨	−100	51	3	12	12	20	8	10	10	20
雪	−100	51	3	12	12	20	8	10	10	30

10/22〜 背泳ぎ

●トレーニング内容

英語ではバックストローク・クロールというから、あおむけのクロールと書いても教師は減点してはならない。泳法の特徴としては息つぎで変な顔になる心配がないこと。美しいヒロインはこれで泳ぐのがルール。

●ポイント

好感度の上昇はもちろんのこと、スタイル・バランス・柔軟も上がる。体力消費が少ないので、根性の減少には目をつぶろう。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−20	15	−5	10	8	10	2	1	2	25
曇	−20	15	−5	10	8	10	2	1	2	25
雨	−20	15	−5	10	8	10	2	1	2	25
雪	−20	15	−5	10	8	10	2	1	2	25

10/22〜 つなわたり

●トレーニング内容

サーカスでおなじみ、バランス感覚が勝負のワザだ。わがままな観客のせいで、綱の上で自転車に乗る、椅子に座る、目隠しをするなど心臓に悪い演出が発達した。命綱なしとか、ネットなしという演技者もいる。

●ポイント

体力はほとんど減少しないのに、バランス・好感・根性がグンと伸びる、見返りの大きいメニューだ。休暇をさせたくないときに。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−8	10	10	1	20	0	1	1	1	15
曇	−8	10	10	1	20	0	1	1	1	15
雨	−8	10	10	1	20	0	1	1	1	15
雪	−8	10	10	1	20	0	1	1	1	15

11/19〜 玉乗り

●トレーニング内容

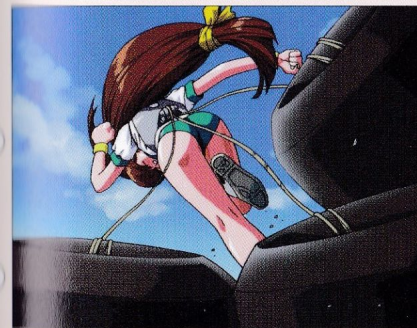
足を滑らしたが最後かならず死ぬ、ということもなく、安心して見ていられる楽しい芸だ。日本人の玉乗りは1883年、洋行帰りの軽業師、2世山本小島太夫の興行が最初とされている。昔は玉乗り専門の座もあったそうだ。

●ポイント

好感度とバランスの上昇が大変高い。体力の消費が最初から選べるメニューと変わらないのが驚きだ。好感度アップにぜひ選ぼう。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−20	16	3	1	22	5	5	5	5	30
曇	−20	16	3	1	22	5	5	5	5	30
雨	−20	16	3	1	22	5	5	5	5	30
雪	−20	16	3	1	22	5	5	5	5	30

11/19〜 タイヤ

●トレーニング内容

ロープでタイヤと身体を結んで走るという、いたってシンプルな訓練だ。見かけはアホだがやってみると実に疲れる。しかし古タイヤを見かけなくなった昨今では、このトレーニングも姿を消しつつあるのではなかろうか。

●ポイント

マラソンに強くなる要素"脚力"が上がる。根性や胴力の上昇もなかなか。でも体力消費があまりにも大きく、使う機会は少ないかも。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	-300	150	15	−2	1	1	4	10	20	−3
曇	-300	150	15	−2	1	1	4	10	20	−3
雨	-300	160	17	−2	1	1	4	10	20	−8
雪	-300	170	20	−2	1	1	4	10	20	−10

11/19～

重量挙げ

●トレーニング内容

バーベルはダンベルと同様、使い方によってさまざまな部位を鍛えられる器具だ。持ち上げるときには腰を丸めないこと。曲げたままでは腰を痛め、悪くすればヘルニアになってしまう。脅かす訳ではないが、注意だ。

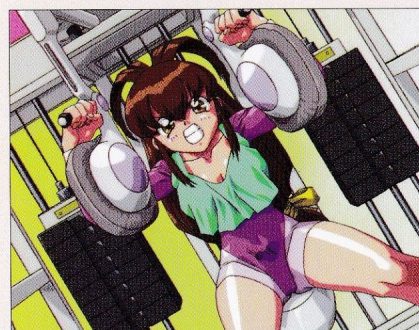
●ポイント

実行した翌日は、ほぼ間違いなく休みをとらなくてはならない。休んでばかりでは育たないので、必然的に敬遠することになるだろう。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	-512	255	15	-15	1	-5	20	10	5	0
曇	-512	255	15	-15	1	-5	20	10	5	0
雨	-512	255	15	-15	1	-5	20	10	5	0
雪	-512	255	15	-15	1	-5	20	10	5	0

12/3～

バタフライ

●トレーニング内容

大胸筋を強くするトレーニング器具だ。かなり本格的なので、ダンベルのように気軽に部屋におくというわけにはいかない。が、奮発して購入すればきっとトレーニングにも身がはいることだろう。

●ポイント

胴力は確かに上がるが、その疲労と体力消費ゆえに、日常的なトレーニングには使えない。効率を優先するなら別のメニューで鍛えよう。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	-495	245	4	-5	1	4	10	20	2	2
曇	-495	245	4	-5	1	4	10	20	2	3
雨	-495	245	4	-5	1	4	10	20	2	3
雪	-495	245	4	-5	1	4	10	20	2	2

12/3～

バンブーダンス

●トレーニング内容

インド北東部の山岳地帯に住むナーガ族に伝わる踊りである。豊かな狩猟や収穫を祝っておこなわれる。十字に組まれた対の2本の竹をうちならし、少年と少女が足をはさまれないように飛びはねながら踊る。

●ポイント

脚力は大きく上昇するものの、このメニューも「翌日は起き上がれないシリーズ」のひとつ。たまにおこなう程度だろう。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	-400	256	12	1	10	5	0	3	18	2
曇	-400	256	12	1	10	5	0	3	18	2
雨	-400	256	12	1	10	5	0	3	18	2
雪	-400	256	12	1	10	5	0	3	18	2

12/28～

ローラー

●トレーニング内容

本来は地面を平らにならすために使う。目的が目的だけにかなりの重量がある。楽に引けるようになれば君は立派な体育会系だ。それはともかく、ローラーのことを「コンダラ」といった少年の話を君は信じるだろうか。

●ポイント

根性をはじめ、腕・胴・脚は大きく上昇するが、スタイル・バランス・柔軟が減少。体力消費もすさまじく実用性に乏しい。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	-720	400	30	-20	-5	-20	20	20	30	-3
曇	-720	400	25	-20	-5	-20	18	18	28	-5
雨	-780	410	35	-20	-5	-20	22	22	32	-12
雪	-800	420	40	-20	-5	-20	24	24	34	-20

12/28～

スライム

●トレーニング内容

スライムの中を泳ぐとはさすがに未来のトレーニングである。水の抵抗を大きくしたものらしいから、水から上がるだけでもひと仕事だろう。もし溺れて沈んだら、助ける人もなかなかたどり着けず、大変なことになりそう。

●ポイント

抵抗を増した液体だけあって、特に腕力・胴力・脚力が大きく上昇する。だが体力消費も当然大きく、好感度まで下がってしまう。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−600	170	10	5	5	5	25	15	25	−10
曇	−600	170	10	5	5	5	25	15	25	−10
雨	−600	170	10	5	5	5	25	15	25	−10
雪	−600	170	10	5	5	5	25	15	25	−10

12/28～

木人拳

●トレーニング内容

相手はからくり仕掛けの人形なので、即死級のパンチやキックを浴びせてもなんら問題ない。遠慮なくガンガンうちこんでやろう。凶器攻撃の練習など、その日の気分によってさまざまなバリエーションを楽しめる。

●ポイント

胴力・脚力・根性が上昇し、好感度もわずかながらアップ。格闘技系メニューの特徴は、胴力や脚力の上昇に効果があることだ。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−400	200	10	3	5	5	5	10	12	5
曇	−400	200	10	3	5	5	5	10	12	5
雨	−400	200	10	3	5	5	5	10	12	5
雪	−400	200	10	3	5	5	5	10	12	5

12/28～

リンボーダンス

●トレーニング内容

地面と平行に設置された低い棒の下を、身体を反らせて足からくぐり抜ける。世界レベルともなると、まるで手品を見ているような気分である。いい記録を出すために、スタイルにまで気を使うというからすごい話である。

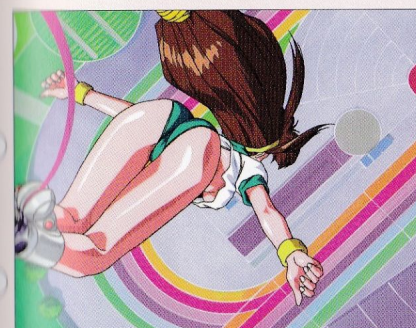
●ポイント

好感度の減少がすさまじいので、どうしても選びたいのなら、余裕のある時にしよう。また、体力消費も最大級である。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−650	700	−10	15	15	25	1	15	20	−40
曇	−650	700	−10	15	15	25	1	15	20	−40
雨	−650	700	−10	15	15	25	1	15	20	−40
雪	−650	700	−10	15	15	25	1	15	20	−40

12/28～

バンジージャンプ

●トレーニング内容

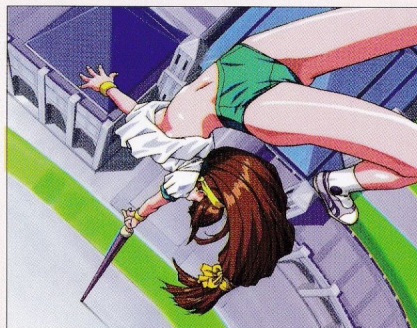
死ぬか生きるかの成人式が、ちょっとした肝試しになってしまった。最近みんな慣れてしまったせいか、海外ではヘリコプターから湖にむかってのバンジーや、見物人がわんさと集まる全裸バンジーなどもある。頭わるいネ。

●ポイント

根性をつけたい時に選ぼう。降雪時の根性の上昇率には目をみはるものがある。その反面、好感度は減少してしまう。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−2	2	20	−1	3	5	−5	−2	−1	−20
曇	−2	1	20	−1	3	5	−5	−2	−1	−20
雨	−10	4	40	−2	3	5	−5	−2	−1	−30
雪	−12	6	60	−2	3	5	−5	−2	−1	−30

1/18～ でぞめしき

●トレーニング内容

ゲーム中ではポールの上だが、もともとはハシゴの上でさまざまなポーズをとってみせる伝統的な軽業。ハッピに足袋という身軽な格好であるものの、落ちたら無事ではすまない。命綱も使わないのでスリル満点。

●ポイント

天候が悪いほど、根性の上昇値が大きくなる。かわりに好感度の減少も大きくなるので、選ぶときには注意しよう。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	−70	100	25	5	30	5	1	2	1	−5
曇	−70	100	25	5	30	5	1	2	1	−5
雨	−84	110	45	5	30	5	1	2	1	−10
雪	−96	120	50	5	30	5	1	2	1	−15

1/18～ 粘着床

●トレーニング内容

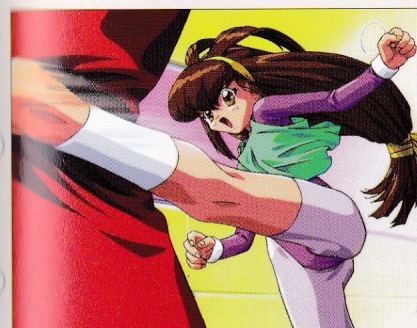
糸を引くベトベトの床を走るものだが、転んだらある程度の筋力がないと脱出できないかも。顔面から突っ伏したら最悪窒息だろうか。大きなお世話だがヒラヒラしたジョギングパンツだと、走るうちに脱げてしまうと思う。

●ポイント

走るトレーニングの中では、もっとも大きく体力を消費する。数値を上げるなら、室内ランニングを繰り返したほうがいいだろう。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	-650	400	20	2	10	1	3	7	25	−5
曇	-650	400	20	2	10	1	3	7	25	−5
雨	-650	400	20	2	10	1	3	7	25	−5
雪	-650	400	20	2	10	1	3	7	25	−5

1/18～ ムエタイ

●トレーニング内容

強い蹴りを主な攻撃手段とするタイの格闘技だ。骨の堅い所を有効に使って攻撃・防御するので、見ているだけで痛くなる。そのせいか選手生命もたいへん短く、20代半ばで引退するチャンピオンも珍しくないという。

●ポイント

スタイルを除き、すべての上昇率が木人拳よりも高い。でも、あかりを育成する上においてはあまり効果はない。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	-500	215	15	1	7	6	7	15	18	7
曇	-500	215	15	1	7	6	7	15	18	7
雨	-500	215	15	1	7	6	7	15	18	7
雪	-500	215	15	1	7	6	7	15	18	7

1/25 カラリパヤット

●トレーニング内容

南インドの武術。14世紀頃の、兵士の共同体における軍事訓練を起源とする。文化にも影響を与え、舞踊劇にもそれがうかがわれるという。現在ではケララ州の州都、トリバンドラムに訓練学校がある。

●ポイント

格闘技系のメニューのなかでは体力消費が少ない方だ。しかし、あくまでも程度問題であり、結局のところ、翌日は休暇になるだろう。

■変化パラメータ

	体力	疲労	根性	スタイル	バランス	柔軟性	腕力	胴力	脚力	好感
晴	-350	100	10	1	7	10	0	10	20	10
曇	-350	100	10	1	7	10	0	10	20	10
雨	-350	100	10	1	7	10	0	10	20	10
雪	-350	100	10	1	7	10	0	10	20	10

ステータス名から調べるトレーニング一覧表

上昇させたいステータスに有効なトレーニングを探そう

特定のステータスを上げたいときのための一覧表だ。表の見方は、上に書いてあるものほど、パラメータの上昇率が高く、下にいくにつれて低くなり、中には減少するものもある。ただし疲労に関しては、疲れにくいもの（上昇率が低いもの）を上にしてあるので注意。

また、天候によって違いがあるものは、トレーニング名の後に天気を記しておいた。

←トレーニングメニューは日にちがたつと、新しいものが追加されていく。

パラメータの変化率

	大	中	小
増加	▲▲	▲	△
減少	▼▼	▼（青）	▼（緑）

体　力

トレーニング名	変化率
バンジージャンプ・曇	▼（小）
バンジージャンプ・晴	
つなわたり	
バンジージャンプ・雨	
バンジージャンプ・雪	
ランニング・曇	
玉乗り	
背泳ぎ	
腕立て伏せ	
エアロビクス	
ランニング・晴	
ランニング・雪	
室内ランニング	
ダンベル	
片腕立て伏せ	
クロール	
指立て逆立ち	
でぞめしき・晴	▼（中）
でぞめしき・曇	
でぞめしき・雨	
でぞめしき・雪	
新体操	
砂地ランニング	
ボディビル	
タイヤ・晴	▼▼
タイヤ・曇	
タイヤ・雨	
タイヤ・雪	
カラリパヤット	
木人拳	
バンブーダンス	
バタフライ	
ムエタイ	
重量挙げ	
スライム	
粘着床	
リンボーダンス	
ローラー・晴	
ローラー・曇	
ローラー・雨	
ローラー・雪	

疲　労

トレーニング名	変化率
バンジージャンプ・曇	△
バンジージャンプ・晴	
バンジージャンプ・雨	
バンジージャンプ・雪	
つなわたり	
ランニング・曇	
エアロビクス	
ランニング・晴	
腕立て伏せ	
ランニング・雨	
室内ランニング	
背泳ぎ	
玉乗り	
ダンベル	
ランニング・雪	
片腕立て伏せ	
クロール	
指立て逆立ち	
新体操	▲
砂地ランニング	
カラリパヤット	
でぞめしき・晴	
でぞめしき・曇	
でぞめしき・雨	
でぞめしき・雪	
タイヤ・晴	
タイヤ・曇	
タイヤ・雨	
タイヤ・雪	
スライム	
ボディビル	▲▲
木人拳	
ムエタイ	
バタフライ	
重量挙げ	
バンブーダンス	
ローラー・晴	
ローラー・曇	
粘着床	
ローラー・雨	
ローラー・雪	
リンボーダンス	

根　性

トレーニング名	変化率
バンジージャンプ・雪	▲▲
でぞめしき・雪	
でぞめしき・雨	
バンジージャンプ・雨	
ローラー・雪	
ローラー・雨	
ローラー・晴	
ローラー・曇	
でぞめしき・曇	
でぞめしき・晴	
バンジージャンプ・曇	
バンジージャンプ・晴	
ランニング・雪	
タイヤ・雪	
粘着床	
タイヤ・雨	▲
タイヤ・曇	
タイヤ・晴	
ランニング・雨	
砂地ランニング	
ムエタイ	
重量挙げ	
バンブーダンス	
つなわたり	
指立て逆立ち	
カラリパヤット	
スライム	
木人拳	
片腕立て伏せ	△
クロール	
ボディビル	
バタフライ	
ランニング・曇	
玉乗り	
新体操	
腕立て伏せ	
ダンベル	
ランニング・晴	
室内ランニング	▼（小）
エアロビクス	
背泳ぎ	
リンボーダンス	▼（中）

パラメータの変化率

増加	▲▲大	▲中	△小
減少	▼▼大	▼中	▽小

スタイル

トレーニング名	変化率
エアロビクス	▲▲
リンボーダンス	
新体操	▲
背泳ぎ	
ランニング	△
でぞめしき	
スライム	
指立て逆立ち	
木人拳	
クロール	
室内ランニング	
粘着床	
片腕立て伏せ	
腕立て伏せ	
ダンベル	
砂地ランニング	
ムエタイ	
バンブーダンス	
つなわたり	
カラリパヤット	
玉乗り	
バンジージャンプ・晴	▽
バンジージャンプ・曇	
バンジージャンプ・雨	
バンジージャンプ・雪	
タイヤ	
バタフライ	
重量挙げ	▼
ローラー	▼▼
ボディビル	

バランス

トレーニング名	変化率
でぞめしき	▲▲
玉乗り	
つなわたり	
リンボーダンス	▲
新体操	
エアロビクス	
バンブーダンス	
粘着床	
背泳ぎ	
ランニング・雪	
砂地ランニング	△
ムエタイ	
カラリパヤット	
ランニング・雨	
スライム	
指立て逆立ち	
木人拳	
ランニング・曇	
ランニング・晴	
バンジージャンプ	
クロール	
室内ランニング	
片腕立て伏せ	
腕立て伏せ	
ダンベル	
タイヤ	
バタフライ	
重量挙げ	
ローラー	▽
ボディビル	▼

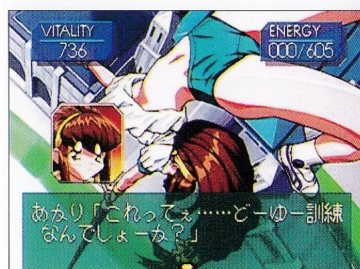
柔軟性

トレーニング名	変化率
リンボーダンス	▲▲
新体操	
エアロビクス	▲
背泳ぎ	
カラリパヤット	
ムエタイ	
でぞめしき	△
玉乗り	
バンブーダンス	
砂地ランニング	
スライム	
木人拳	
バンジージャンプ	
バタフライ	
クロール	
粘着床	
ランニング	
指立て逆立ち	
室内ランニング	
片腕立て伏せ	
腕立て伏せ	
ダンベル	
タイヤ	
つなわたり	
重量挙げ	▽
ローラー	▼
ボディビル	

腕力

トレーニング名	変化率
スライム	▲▲
ローラー・雪	
ローラー・雨	
重量挙げ	
ローラー・晴	
ローラー・曇	
バタフライ	▲
クロール	
指立て逆立ち	
ダンベル	
新体操	
ムエタイ	
片腕立て伏せ	△
玉乗り	
木人拳	
タイヤ	
粘着床	
腕立て伏せ	
エアロビクス	
背泳ぎ	
砂地ランニング	
ランニング	
室内ランニング	
リンボーダンス	
でぞめしき	
つなわたり	
ボディビル	
カラリパヤット	
バンブーダンス	
バンジージャンプ	▽

←スタイルは、美しさのパラメータ。ボディビルでは大きく下がってしまう。

←バランス感覚を養いたいなら、でぞめしきを選ぼう。高い所だから根性も上がる。

←柔軟性のトップ3はすべて踊りのメニュー。体力を考慮して選ぼう。

←クロールとダンベルがおすすめ。効果が大きいわりに、体力消費が少ない。

パラメータの変化率

増加	▲▲大	▲中	△小
減少	▼▼大	▼中	▼小

胴　　力

トレーニング名	変化率
ローラー・雪	▲▲
ローラー・雨	
ローラー・晴	
バタフライ	
ローラー・曇	
スライム	▲
ムエタイ	
リンボーダンス	
重量挙げ	
新体操	
木人拳	
タイヤ	
カラリパヤット	
粘着床	
砂地ランニング	
クロール	△
玉乗り	
ボディビル	
指立て逆立ち	
片腕立て伏せ	
バンブーダンス	
ランニング・雨	
ダンベル	
エアロビクス	
ランニング・雪	
ランニング・曇	
ランニング・晴	
室内ランニング	
でぞめしき	
腕立て伏せ	
背泳ぎ	
つなわたり	
バンジージャンプ	▼

←連続してできるものは砂地ランニングから下だろう。上位はすごく疲れるのだ。

脚　　力

トレーニング名	変化率
ローラー・雪	▲▲
ローラー・雨	
ローラー・晴	
ローラー・曇	
スライム	
粘着床	
リンボーダンス	
タイヤ	
カラリパヤット	
ボディビル	
ムエタイ	▲
砂地ランニング	
バンブーダンス	
木人拳	
新体操	
クロール	
室内ランニング	△
重量挙げ	
玉乗り	
ランニング・雪	
ランニング・雨	
ランニング・曇	
ランニング・晴	
指立て逆立ち	
エアロビクス	
バタフライ	
片腕立て伏せ	
ダンベル	
背泳ぎ	
でぞめしき	
腕立て伏せ	
つなわたり	
バンジージャンプ	▼

←バンジージャンプは落下するだけなので、ステータスが下がってしまう。

好　感　度

トレーニング名	変化率
新体操・雪	▲▲
玉乗り	
エアロビクス・雪	
背泳ぎ	
エアロビクス・雨	
新体操・雨	
エアロビクス・曇	
エアロビクス・晴	▲
新体操・曇	
つなわたり	
新体操・晴	
カラリパヤット	
室内ランニング・雪	
室内ランニング・雨	
室内ランニング・曇	
ムエタイ	
室内ランニング・晴	△
ダンベル・雪	
ダンベル・雨	
ダンベル・曇	
クロール・雪	
ダンベル・晴	
木人拳	
クロール・雨	
ランニング・晴	
クロール・曇	
バタフライ・雨	
バタフライ・曇	
腕立て伏せ・雪	
腕立て伏せ・曇	
腕立て伏せ・雨	
腕立て伏せ・晴	
バンブーダンス	
バタフライ・晴	

トレーニング名	変化率
ボディビル	
砂地ランニング・雪	
砂地ランニング・雨	
砂地ランニング・曇	
指立て逆立ち	
砂地ランニング・晴	－
ランニング・曇	－
重量挙げ	－
片腕立て伏せ・晴	▼
片腕立て伏せ・曇	
片腕立て伏せ・雨	
片腕立て伏せ・雪	
ローラー・晴	
タイヤ・晴	
タイヤ・曇	
ランニング・雪	
ローラー・曇	
ランニング・雨	
粘着床	
でぞめしき・晴	
でぞめしき・曇	
タイヤ・雨	▼
タイヤ・雪	
スライム	
でぞめしき・雨	
ローラー・雨	▼▼
でぞめしき・雪	
ローラー・雪	
バンジージャンプ・晴	
バンジージャンプ・曇	
バンジージャンプ・雨	
バンジージャンプ・雪	
リンボーダンス	

トレーニングメニューには、それぞれ3～5種類ぐらいの会話が用意されている。効率がいいからといって、同じトレーニングばかりやっているとすべてを楽しむことはできない。セーブデータを駆使して、やりとりのすべてをぜひ見てほしい。

トレーニングアドバイス

●できる限りイベントをフォローして、優勝をめざす法

本書のイベント発生リストを見れば、通常のイベントはフォローできるはず。あとは、パラメータの数値が関係してくるイベントだが、その条件となる総合評価や好感度、スタイル・バランス・柔軟性の3つのランクを的確に上げていくためのアドバイスをしよう。

条件となるパラメータはみんな、上昇のさせ方がわかりにくい

9月〜10月

●まずは基礎体力をつけつつ、好感度も上げていこう

体力・疲労の最大値を上げておかないと、トレーニングはこなせない。序盤では、好感度も上がりやすく負担のかかりにくいエアロビクスを繰り返す。ここで注意することは、体力を使い切らないように余力をたっぷり残して休暇を取ること。体力が消耗していると、トレーニングの効果が落ちるからだ。2〜3日トレーニングしたら1日休む、の繰り返しでもいいだろう。クロールが加わったら、競技会対策のためにメニューに入れよう。

11月〜1月初旬

●3つのランクの評価をオールAにする

序盤からエアロビクス・クロールを中心としたメニューをこなしてくると、スタイル・柔軟性の数値はすでにランクBまで達しているだろう。残る1つバランスには、11／19に加わる玉乗りが効果的。しかしこの時点で、3つのランクがオールBでないと発生しない海のイベントまで、あと10日ほどしかない。11月の残りは玉乗りに集中しよう。12月からは、序盤のメニューに玉乗りを加えたローテーションでオールランクAをめざす。

1月中旬〜3月

●総合評価と根性のパラメータを高くする

今まで中心にしてきたメニューは、みな好感度も高くなるもの。このローテーションでトレーニングをおこない、ランクオールAが発生条件の温泉イベントもクリアしていれば、自然と総合評価と好感度も高くなっている。すでに好感度の高さが発生条件になっているイベントも、すべて見ることができるはずだ。この先は、パラメータが大きく上昇するものの疲れやすいメニューなども加えて、根性の数値を高めていこう。

Act.3 EVENT

完全イベントリスト

このゲームのお楽しみ、個性的な人物たちがくりひろげる数々のイベント。これらを見なければ『大運動会』の世界を完全には楽しめないぞ。

●魅力的なイベントを存分に楽しもう

『大運動会』にでてくる登場人物たちは、みんなひとくせもふたくせもあるようなキャラクターばかり。さらに数々のイベント画面においては、まるで漫才のような掛け合いを見せ、楽しませてくれる。美しい画面ばかりでなく、そういったイベント内容の面白さが、この物語の魅力をさらに高めていくのだろう。

ここからは、神崎あかりとその教官であるプレイヤーが体験する、数々のイベントとその発生条件を掲載する。イベントの内容自体には、あまりふれないようにしているので、巻末のイベントチェックシートで確認しながら、自分自身で体験して楽しんで欲しい。

[表の見方]

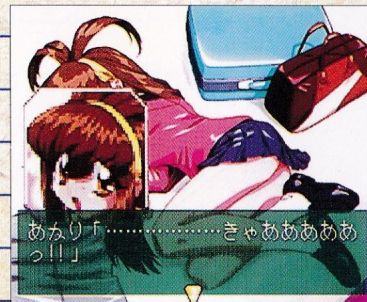
EVENT No.00①	●発生条件
②~9/5 ③ターニャ登場	期間内に④ングを選択必ず発生する
発生期間の最終⑤と強制的にランニングを選択させられる	

①イベントNo.
②イベントが発生する日付
③イベント名
④そのイベントの発生条件
⑤そのイベント発生によるゲーム内容への影響

教官、訓練校に赴任する

プレイヤーは、今日からこの訓練校の教官として赴任することに。校長による校内施設の説明の後、神崎あかりとの出会いが待っている。

神崎あかりとの出会い

校長に連れられて、プレイヤーの生徒になる神崎あかりの部屋へ。あかりは疲れて寝室で眠っていた。

EVENT No.001

9/1~9/5 ターニャ登場

発生期間の最終日だと強制的にランニングを選択させられる

●発生条件

期間内にランニングを選択／必ず発生する

アフリカから来た少女、ターニャとの出会いのイベント。発生期間の最終日になると、強制的に屋外トレーニングを実行することになり、イベントが発生する。イベント発生後にはトレーニングを実行する。

EVENT No.002

9/7 カンニング疑惑

選択肢により、あかりの好感度が変化

●発生条件

必ず発生する

あかりに入学試験でのカンニングの疑いがかかる。あかりを信じるか信じないかによって、教官への好感度が変化。イベント終了後に、スケジュールを選択、実行できる。

EVENT No.003

9/8~9/11 鈴花登場

発生期間の最終日だと強制的にダンベルを選択させられる

●発生条件

期間内にダンベルを選択／必ず発生する

九龍から来た少女、王 鈴花との出会いのイベント。発生期間の最終日になると、強制的にダンベルを選択することになり、イベントが始まる。イベント終了後に、ダンベルのメニューを実行する。

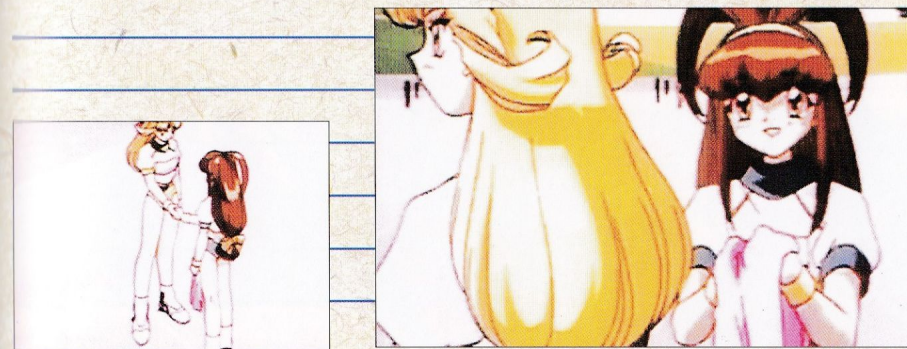
EVENT No.004

9/13 ジェシー登場

この日はスケジュールを選択できない

●発生条件

必ず発生する

アメリカから来た天才少女、ジェシーとの出会いがムービーで流れる。この日のスケジュールは、強制的にランニングを選択させられるので注意。イベント終了後に、ランニングのメニューが実行される。

EVENT　No.005

9/14~9/17　アイラ登場

発生期間の最終日になると強制的にクロールを選択させられる

●発生条件

期間内にクロールを選択／必ず発生する

プールでアイラと出会うイベント。発生期間内の最終日になると、強制的にクロールを選択させられるので注意。イベント終了後に、クロールのメニューが実行される。

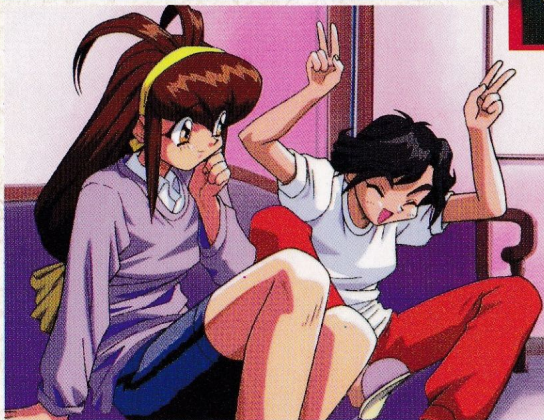
EVENT　No.006

9/20　一乃登場

イベント発生による影響：なし

●発生条件

必ず発生する

この訓練校でのもう1人の日本人の少女、柳田一乃が登場するイベント。この日に選んだスケジュールが実行された後に発生する。

EVENT　No.007

9/24　あかりが熱を出す

この日はスケジュールが実行できない

●発生条件

この日までに7ターン以上連続でトレーニングを実行／この日にトレーニングを選択

あかりが熱を出して倒れてしまう。トレーニングが実行できない上に、この日の休息では体力・疲労が回復しないので注意。

EVENT　No.008

9/26　深夜の長電話

イベント発生による影響：なし

●発生条件

トレーニングを実行

あかりが深夜遅くまで、自室で一乃と長電話をする。メニューで休暇を選択すると発生しない。

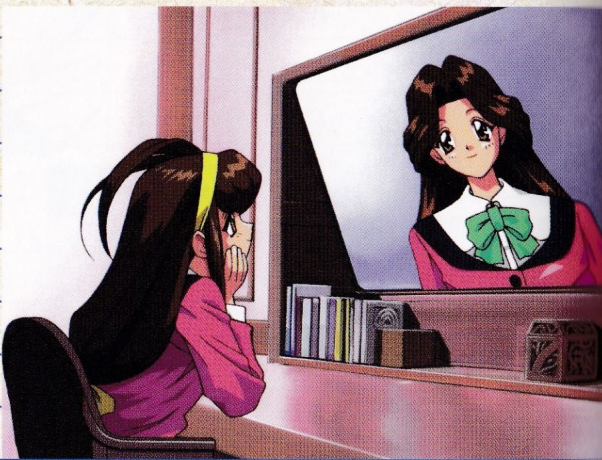
EVENT No.009

10/1 母の日記

●発生条件

トレーニングを実行

イベント発生による影響：なし

あかりが、訓練校に残されている母のデータや日記を見るイベント。メニューで休暇を実行すると発生しない。

EVENT No.010

10/5~10/8 あかり、負傷する

●発生条件

屋外トレーニングを選択

イベント発生による影響：なし

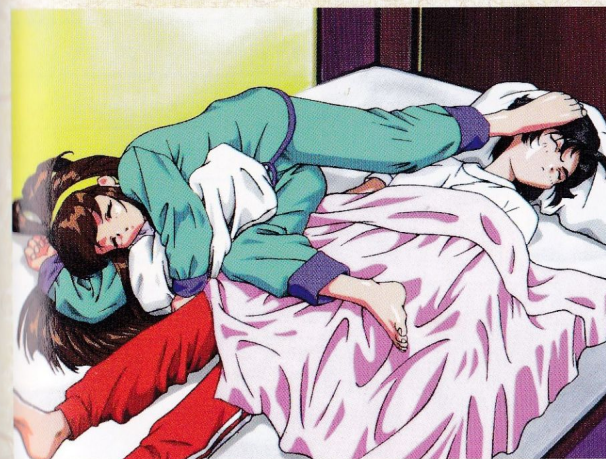
あかりがグラウンドでケガをするイベント。イベント終了後に、選択したトレーニングメニューを実行する。

EVENT No.011

10/10 一乃と寝る

●発生条件

必ず発生する

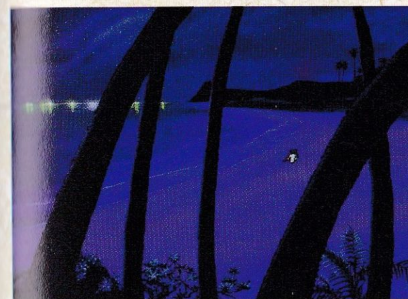
イベント発生による影響：なし

スケジュール終了後に必ず発生するイベント。あかりが一乃の部屋で寝ているところを教官が発見する。

EVENT No.012

10/13 一乃と深夜の海へ

●発生条件

必ず発生する

イベント発生による影響：なし

スケジュール終了後に発生する。あかりが、深夜に寮を抜け出して、一乃と海を見に行ってしまう。

EVENT No.013

10/17 一乃とケンカする

選択肢によりあかりの好感度が変化

●発生条件

必ず発生する

スケジュール選択後に発生するイベント。選択肢の選び方によってはケンカの原因がわからなくなる。イベント終了後に、選択したスケジュールを実行する。

EVENT No.014

10/20 校長の特別指導

選択肢によりあかりの好感度が変化

●発生条件

トレーニングを実行

休暇を実行すると発生しない。トレーニングが終了した後、教官室にあらわれた校長の誘いを受けると、あかりの着替えを覗くイベントが発生する。

EVENT No.015

10/24 カラオケの翌朝

イベント発生による影響：なし

●発生条件

トレーニングを選択

休暇を選択すると発生しない。トレーニング選択後、あかりが声をガラガラにして教官室にあらわれる。イベント終了後に、選択したトレーニングを実行する。

EVENT No.016

10/29 ジェシー寝ぼける

イベント発生による影響：なし

●発生条件

必ず発生する

ジェシーが寝ぼけて教官室に現れる。イベント終了後に、スケジュールが選択できる。

EVENT No.017

10/31 一乃、本を返しに来る

イベント発生による影響：なし

●発生条件

トレーニングを選択

休暇を選択すると発生しない。一乃が、あかりに借りた本を返しに教官室に現れる。イベント終了後に、選択したトレーニングを実行する。

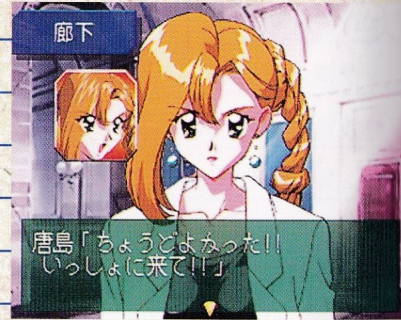
EVENT No.018

11/2 大事件発生

●発生条件

必ず発生する

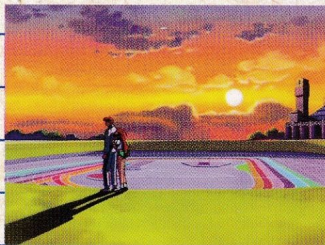
この日はスケジュールが実行できない

イベント内容については、自分の目で確かめて欲しい。この日は、スケジュールを選択しても実行できないので注意。

EVENT No.019

11/6 あかり、落ちこむ

●発生条件

必ず発生する

この日はスケジュールが実行できない

このイベント内容も自分で確認して欲しい。この日もスケジュールを実行できないので注意すること。

EVENT No.020

11/9 オバケが出る

●発生条件

必ず発生する

イベント発生による影響：なし

スケジュール終了後に、発生する。あかりが深夜にパジャマ姿で教官室を訪れるイベント。

EVENT No.021

11/12 校長に呼ばれる

●発生条件

トレーニングを選択

この日はトレーニングが実行できない

トレーニングを選択すると、あかりが校長室に呼ばれるので実行できなくなる。休暇扱いにもならないので、体力・疲労の回復もできない。休暇を選択すると実行できる。

EVENT No.022

11/17~11/18 ニセあかり出現

●発生条件

休暇を選択

イベント発生による影響：なし

期間中に休暇を選択すると、教官室にニセあかりが現れる。イベント終了後に、休暇が実行される。

EVENT　No.023

11/21 部屋が散らかっている

イベント発生による影響：なし

●発生条件

トレーニング選択

トレーニングを選択しても、教官室にあかりが現れない。あかりを呼びに行くと、部屋がめちゃくちゃに散らかっている。イベント終了後に、選択したトレーニングメニューが実行される。

EVENT　No.024

11/25 マラソンで帰還

イベント発生による影響：なし

●発生条件

休暇実行後

なぜかあかりが街から走って帰ってくるイベント。休暇のスケジュールはきちんと実行されたことになっているので、体力・疲労は通常どおり回復している。

EVENT　No.025

11/26~11/30 あかり、ずぶ濡れになる

選択肢により、あかりの好感度が変化

●発生条件

雨の日に屋外トレーニング実行後

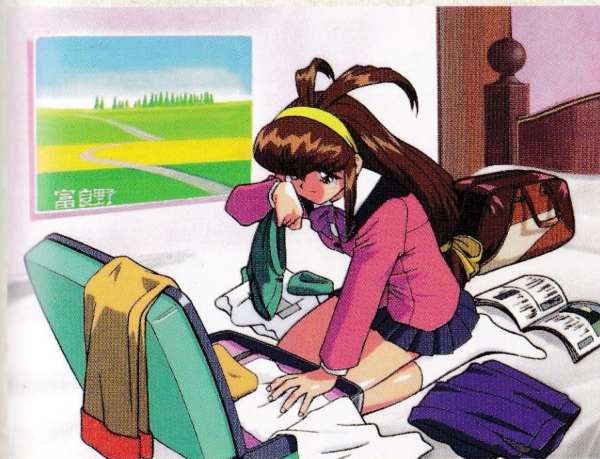
ほかの天候だと発生しない。トレーニングが終了した後、教官室にあらわれた校長の誘いを受けると、あかりのシャワーシーンを覗くイベントが発生する。

EVENT　No.026

11/下旬~12/上旬 北海道へ帰ろうとする

この日はスケジュールが実行できない／選択肢により、あかりの好感度が変化

●発生条件

ずっと休暇を与えないトレーニングを選択

ずっとトレーニングばかり実行して、休暇を取らないでいると突然発生する。この日選択していたトレーニングは実行できなくなり、正式な休暇ではないので、体力・疲労も回復しない。

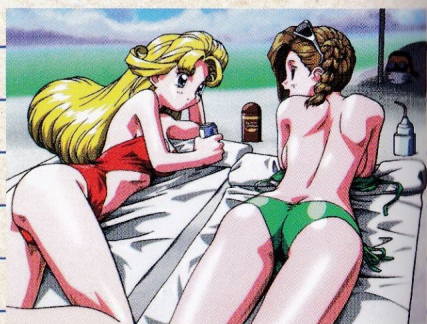
EVENT No.027

12/1 みんなと海に行く

スケジュール実行後、休暇扱いになる

●発生条件

スタイル・柔軟・バランスの各ランクがオールB

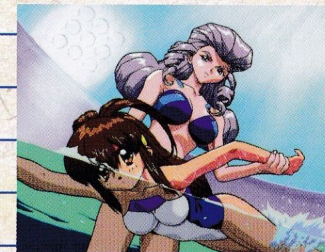
発生条件が満たされていると、スケジュール実行後に発生するイベント。主要キャラクター全員で、オーストラリアの海へバカンスに行く。このイベントは休暇扱いになるので、体力・疲労が回復する。

EVENT No.028

12/3・12/5・12/6 アイラに水泳を習う

イベント発生による影響：なし

●発生条件

プールでのトレーニングを選択

期間中の日付のいずれかに、プールでのトレーニングを選択すると発生する。イベント終了後に、選択したトレーニングを実行する。

EVENT No.029

12/7 雑誌を隠していた

イベント発生による影響：なし

●発生条件

トレーニングを選択

あかりが教官室に雑誌を隠し持って現れる。イベント終了後に、選択したトレーニングを実行する。休暇を選択していると発生しない。

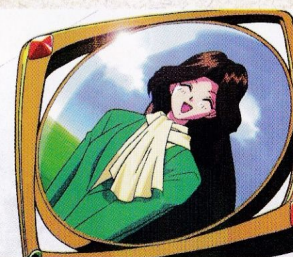
EVENT No.030

12/9~12/13 ペンダントを落とす

イベント発生による影響：なし

●発生条件

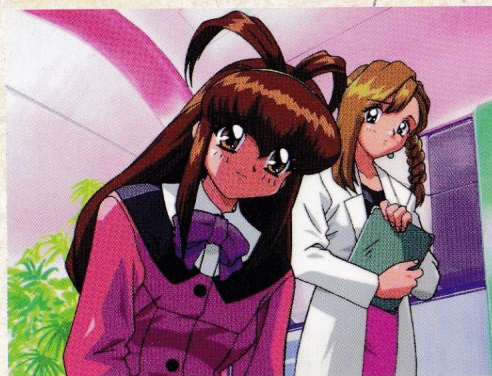
プールでのトレーニングを実行

プールでのトレーニングメニューを実行後に発生。イベント中の選択肢は、どれを選んでも影響はない。

EVENT No.031

12/14 教官、過労で倒れる

この日はトレーニングが実行できない

●発生条件

トレーニングを選択

スケジュール選択後、過労で教官自身が倒れてしまう。選択したスケジュールは実行できず、あかりの休暇扱いにもならない。休暇を選ぶと発生しない。

EVENT No.032

12/17 少女マンガ騒動①

この日はスケジュールが実行できない

●発生条件

必ず発生する

スケジュールを選択する前に発生し、この日のスケジュールは選択もできない。休暇扱いにもならないので、体力・疲労も回復しない。

EVENT No.033

12/18 少女マンガ騒動②

イベント発生による影響：なし

●発生条件

トレーニングを選択

トレーニングメニューの選択後に発生する。イベント終了後に、選択したトレーニングを実行する。

EVENT No.034

12/19 少女マンガ騒動③

選択肢により、あかりの好感度が変化

●発生条件

イベントNo.33が発生している

No.32からの連動イベント。イベント終了後に、スケジュールを選択、実行できる。

EVENT No.035

12/21 アイラについての相談

イベント発生による影響：なし

●発生条件

イベントNo.28が発生している

スケジュール実行後に発生するイベント。あかりが最近のアイラの行動に疑問をもち、教官に相談してくる。

EVENT No.036

12/24 クリスマスの夜

イベント発生による影響：なし

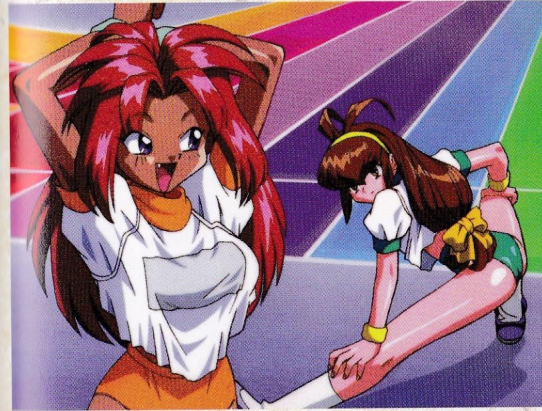
●発生条件

休暇を選択

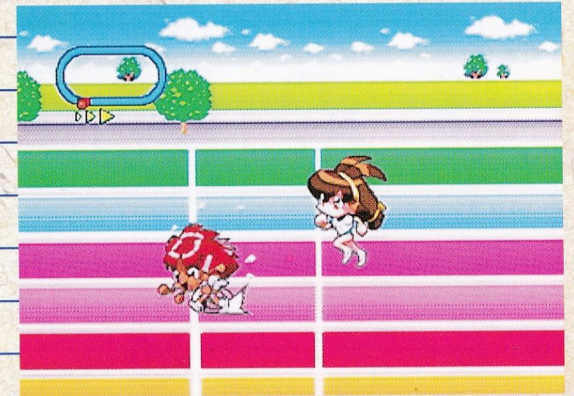
休暇実行後に発生する。あかりとのクリスマスを過ごすイベント。

EVENT No.037

12/26 ターニャとの対決

発生させるとほかのスケジュールが実行できない

●発生条件

「挑戦」コマンドを選択

この日に出現する「挑戦」コマンドを選択すると、ターニャとのランニング対決になる。対決の勝敗による影響は何もない。ほかのスケジュールを選択すると発生しない。

EVENT No.038

12/29 猫を拾ってくる

イベント発生による影響：なし

●発生条件

トレーニング選択

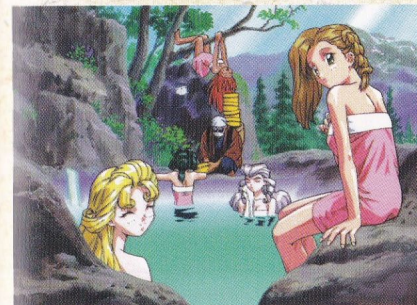
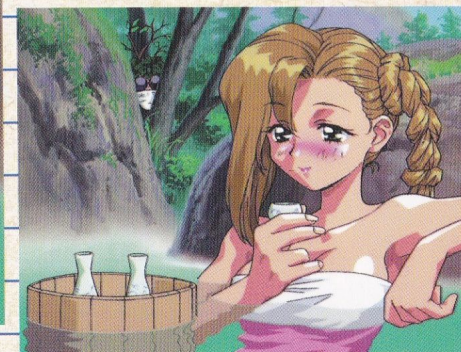
休暇を選択すると発生しない。猫を拾ったあかりが教官室に現れるイベント。イベント終了後に、選択したトレーニングを実行する。

EVENT No.039

1/5 みんなで温泉に行く

この日はスケジュールが実行できない／休暇扱いになる

●発生条件

スタイル・柔軟・バランスの各ランクがオールA

主要キャラクター全員で、温泉へ出かける。休暇扱いになるので、体力・疲労も回復する。発生条件が満たされていると強制的に起こり、スケジュールが実行できない。

EVENT　No.040

1/6~1/10 疲れて不機嫌になる

イベント発生による影響：なし

●発生条件

この日までしばらく休暇を与えない／トレーニングを選択

1日中、あかりがずっと不機嫌でいる。イベント自体の影響はなにもないが、このイベントが起こるということは休暇が必要。

EVENT　No.041

1/11 ターニャ、占いをする

イベント発生による影響：なし

●発生条件

必ず発生する

スケジュール実行後に、発生する。ターニャが怪しげな呪術であかりの恋占いをしてくれるイベント。

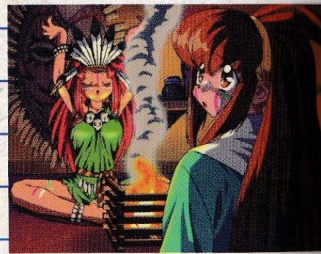
EVENT　No.042

1/13 あかり、絵を描く

イベント発生による影響：なし

●発生条件

休暇を選択

トレーニングを選択すると発生しないイベント。休暇中にあかりが自室で絵を描いている。休暇は実行されるので、体力・疲労は回復する。

EVENT　No.043

1/15 テレビが取材にくる

イベント発生による影響：なし

●発生条件

Vitalityが450以上

スケジュール選択後に、あかりがマスコミの取材陣に囲まれるイベントが発生する。イベント終了後に、選択したスケジュールを実行する。

EVENT　No.044

1/17 ジェシーと合同練習

この日はトレーニングが実行できない

●発生条件

Vitality500以上でトレーニング実行後

ジェシーとの合同練習でランニング対決をする。あかりの各パラメータに関係なく勝敗は一定。選択したトレーニングは実行できない。

EVENT　No.045

1/21 女の子にモテる

イベント発生による影響：なし

●発生条件

トレーニングを実行

休暇を選択すると発生しない。あかりに好きな男性がいることがわかるイベント。

EVENT　No.046

1/23　鈴花との対決

発生させるとほかのスケジュールが実行できない

●発生条件

「挑戦」コマンドを選択

この日に出現する「挑戦」コマンドを選択すると、鈴花との自転車対決になる。対決の勝敗による影響は何もない。ほかのスケジュールを選択すると発生しない。

EVENT　No.047

1/25　消灯後に集まる

イベント発生による影響：なし

●発生条件

必ず発生する

スケジュール実行後に発生する。消灯後、あかりの部屋に主要キャラが集まって、恋の話題で盛り上がるイベント。

EVENT　No.048

1/28　ジェシーと教官室にて

イベント発生による影響：なし

●発生条件

イベントNO.44が発生している／Vitality500以上でトレーニングを実行

トレーニング終了後、ジェシーが教官室に現れて、先日の合同練習で感じたことを語る。

EVENT　No.049

1/29　3kg太ってしまう

イベント発生による影響：なし

●発生条件

この日までに7ターン以上連続トレーニングを実行／トレーニングを選択

トレーニング選択後に発生。選択肢はどちらを選んでも影響はない。イベント終了後に、選択したトレーニングを実行する。

EVENT No.050

1/31 ターニャ、教官とケンカ

●発生条件
トレーニングを選択

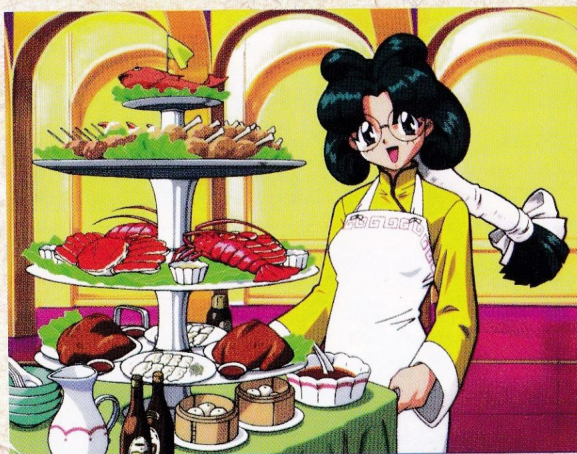
イベント発生による影響：なし

休暇を選択すると発生しない。自分の教官とケンカしたターニャが、あかりの教官のもとへやってくる。イベント終了後に、選択したトレーニングを実行。

EVENT No.051

2/3 鈴花、料理を作る

●発生条件
休暇を選択

イベント発生による影響：なし

教官自身のイベントなので、あかりの休暇は実行される。教官が食堂で鈴花の作った料理を食べることになる。

EVENT No.052

2/6 間食を見つかる

●発生条件
トレーニングを実行

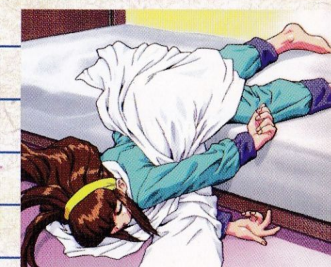
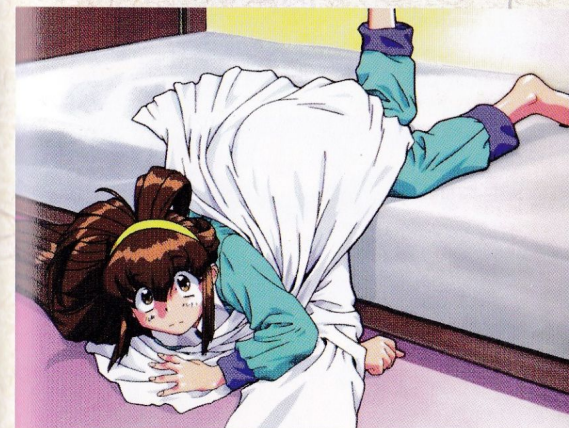
イベント発生による影響：なし

トレーニング実行後に発生する。あかりが夜に間食をしているところを教官に見つかってしまうイベント。休暇を選択すると発生しない。

EVENT No.053

2/8 あかりを起こしに行く

●発生条件
トレーニングを実行

選択肢によって、あかりの好感度が変化

教官が、朝寝坊したあかりを部屋まで起こしに行く。イベント終了後に、トレーニングメニューを実行できる。

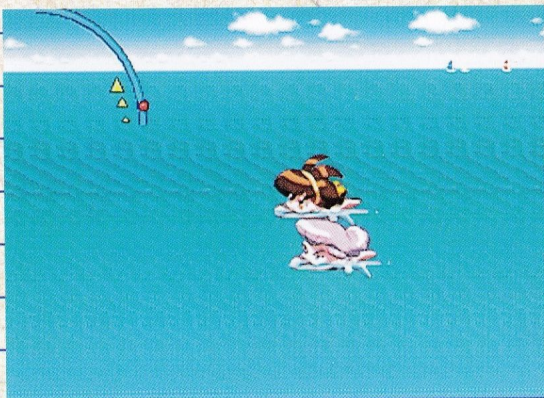
EVENT No.054

2/11 アイラとの対決

発生させるとほかのスケジュールが実行できない

●発生条件

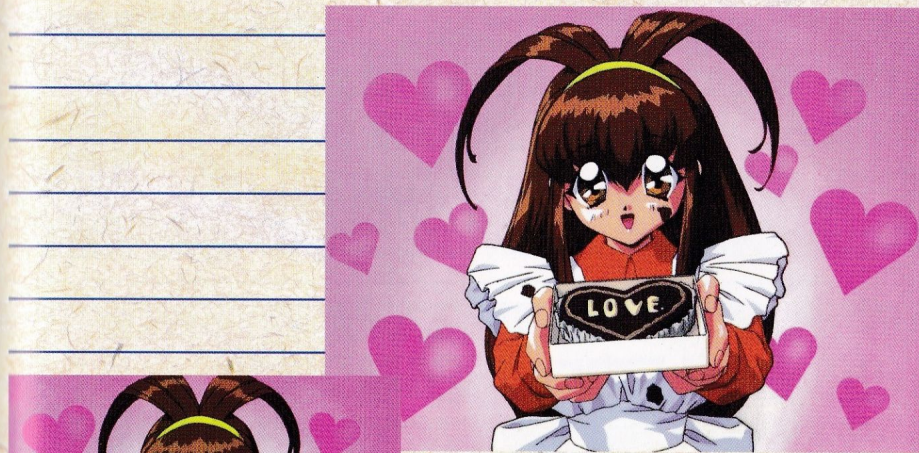
「挑戦」コマンドを選択

この日に出現する「挑戦」コマンドを選択すると、アイラとの水泳対決になる。対決の勝敗による影響は何もない。ほかのスケジュールを選択すると発生しない。

EVENT No.055

2/14 バレンタインデー

選択肢により、好感度が変化

●発生条件

必ず発生する

あかりが手作りのチョコレートをプレゼントしてくれる。イベント終了後に、スケジュールを選択、実行する。

EVENT No.056

2/16 授業参観①

イベント発生による影響：なし

●発生条件

トレーニングを実行

トレーニング実行後、あかりがなにかを言いかけて帰ってしまう。翌日のイベントに連動している。休暇を実行すると発生しない。

EVENT No.057

2/17 授業参観②

イベント発生による影響：なし

●発生条件

イベントNo.56が発生している

前日のイベントが発生していないと起こらない。選択肢はどれを選んでも影響なし。イベント終了後に、スケジュールを選択・実行する。

EVENT No.058

2/20~2/23 ターニャ、ホームシックに

イベント発生による影響：なし

●発生条件

プールでのトレーニングを選択

ターニャが故郷のアフリカまで、泳いで帰ろうとする。イベント終了後に、選択したトレーニングメニューを実行する。

EVENT No.059

2/25 教官の誕生日

イベント発生による影響：なし

●発生条件

あかりの好感度が高い

スケジュール選択前に、発生条件が満たされていれば必ず発生する。あかりが教官の誕生日を祝ってくれるイベント。好感度がかなり高くないと起こらない。イベント終了後にスケジュールを選択・実行できる。

EVENT No.060

2/28 廊下で大騒ぎ

イベント発生による影響：なし

●発生条件

トレーニングを選択

休暇を選択すると発生しない。あかりが教官室に着く前に、廊下で大慌てしてしまう。イベント終了後に、選択したトレーニングメニューを実行する。

EVENT No.061

3/1 鈴花、薬を売りに来る

イベント発生による影響：なし

●発生条件

トレーニング実行後、Arm,Body,Legのいずれかが450以下

トレーニングが終了した時点で、発生条件を満たしていれば起こるイベント。鈴花が教官室に怪しげな薬を売りに現れる。

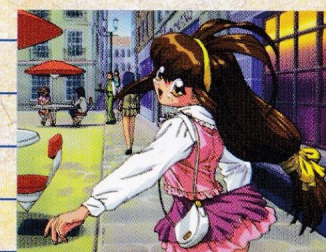
EVENT No.062

3/3 あかりと買い物に

イベント発生による影響：なし

●発生条件

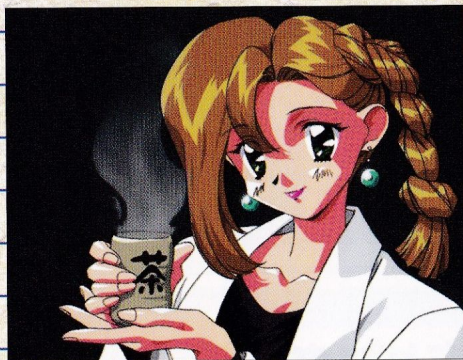
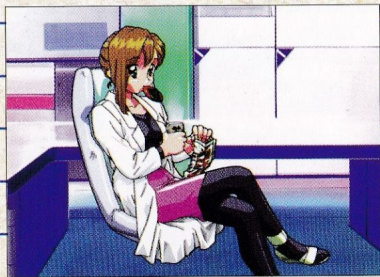
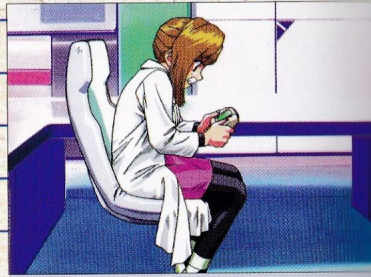
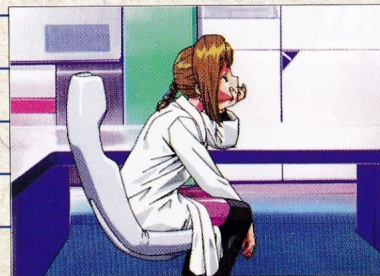
休暇を選択／好感度が高い

休日を利用して街に買い物に行くあかりに、えんえんつき合わされてしまう。休暇は実行されるので、体力・疲労は回復する。

特別EVENT

10月~2月 保険医さんの日常

イベント発生による影響：なし

●発生条件

同じターンの内に、保健室を何度も訪れる

保健室内で、校医の唐島由美香がいろいろな姿を見せてくれるイベント。

10月 金曜日に保健室を訪れると発生

11月 1ターン内で連続3回保健室を訪ねると発生

12月 1ターン内で連続5回保健室を訪ねると発生

1月 1ターン内で連続8回保健室を訪ねると発生

2月 金曜日に連続して保健室を訪ねると発生

EVENT No.063

3/6 深夜の占い大会

イベント発生による影響：なし

●発生条件

必ず発生する

スケジュール実行後に発生する。消灯後に談話室に集まって、みんなで占い大会をするイベント。

EVENT No.064

3/8 あかりの失踪

選択肢によってあかりの好感度が変化

●発生条件

トレーニングを選択／好感度が高い

あかりが置き手紙をして失踪。見つけるのに手間どると、好感度が下がる。イベント終了後に、選択したトレーニングメニューを実行する。休暇を選択していると発生しない。

EVENT No.065

3/11 賭けレース疑惑

選択肢により、あかりの好感度が変化

●発生条件

Vitalityが600以上でランニングを選択

休暇を選択すると発生しない。あかりたちが賭けレースをやっているとの噂が立つ。イベント終了後に、選択したトレーニングを実行。

EVENT No.066

3/15 あかり、寝ぼける

●発生条件

トレーニングを選択

イベント発生による影響：なし

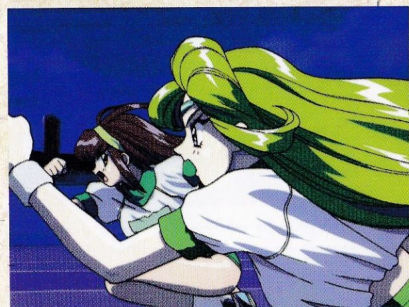
休暇を選択すると発生しない。寝ぼけたあかりがパジャマ姿のままで教官室にやってくる。選択肢はどちらを選んでも影響はない。イベント終了後に、選択したトレーニングメニューを実行する。

EVENT No.067

3/18 ジェシーと深夜の対決

●発生条件

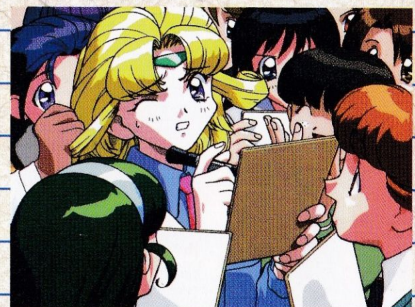
Vitalityが700以上

イベント発生による影響：なし

スケジュール終了後に、発生条件を満たしていると発生する。教官が深夜のグラウンドで競い合うジェシーとあかりを目撃するイベント。

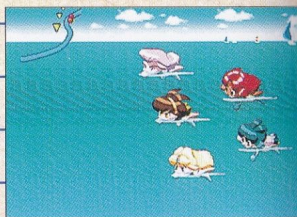
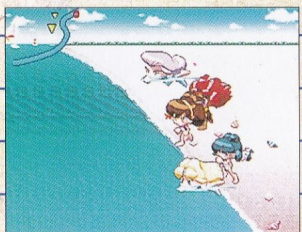
EVENT No.068

3/20 トレーニング終了

●発生条件

必ず発生する

半年間のトレーニングも終わり、いよいよ競技会前夜となる。終業記念パーティーの中、あかりの姿がどこにも見えない。

競技会本選

ついに競技会の日がやってきた。もう教官として彼女にしてやれることはなにもない。この半年間で彼女が学んだものを信じ、見守ってやるだけだ。競技会終了のあとは、あかりの順位に応じたエンディングが待っている。君は、あかりの優勝する姿を見ることができるだろうか。

Act.4 GOODS

販促用プレミアムグッズ

『大運動会』の販売促進用に使われた、数々のグッズをここにご紹介しよう。
どれも店では買えない貴重なアイテムばかりだぞ。

立看板A、B

わりと初期の頃に作られた立看板。神崎あかりのキャラクターデザイン表から作られている。イベント会場のみで使用され、現在はインクリメントPの本社の玄関に飾ってあるもののみしか残っていないらしい。

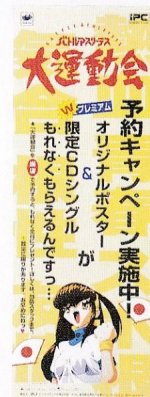
立看板C、D

96年11月中旬、発売直前になって作られた、発売告知用の立看板。今でも一部の店頭などで見かけることができる。牧野竜一先生描き下ろしの神崎あかりを使用しており、見た感じも大人っぽくなっている。

販促用ポスター

初期に作られたポスター。96年春におこなわれたCSGで最初に配布された。その後、10月におこなわれた東京ゲームショーでの配布用に作られたものは、タイトルロゴが変更されている。両方とも会場配布用のみなので、500枚も作られていない貴重品だ。

→インクリメントPに1枚だけしかない、背景の色が違うバージョン。キャラの雰囲気に合わないということでの変更だった。

↓タイトルが現在のものに落ち着いてから作られた最初のポスターがこれだ。東京ゲームショーで配布されていたので、入手できた人も多いのでは？

予約キャンペーン告知ポスター

名前のとおり、予約キャンペーンの告知ポスター。店頭に大量にはられていた。予約特典でもらえるCDシングルは、関係者による『大運動会』オリジナルの奇妙な曲だ。

発売告知ポスター

『大運動会』発売を知らせるポスターがこれだ。予約するともらえるオリジナルポスターにも同じ絵柄が使用されており、そちらのバージョンではタイトルとセガサターンのロゴが小さくなっている。

○ポスターはこのほかにも予約特典用のものなど2種類が作られているぞ

チラシ

発表当初に作られたチラシなので、タイトル・内容ともに、製品版との違いが見られる。大量に作られていたが、今では入手しにくいかも。

→これがTシャツB。ゲーム発売直前に、ネットワークのみのプレゼント用に使われた。比較的入手しやすかったTシャツでもある。

←数が少なかったので、残っているのはこの1枚のみ。しかも夏樹リオのサインまではいっていて、今回もっともレアなアイテムだ。

Tシャツ

東京ゲームショーでスタッフが着ていた、20枚だけしかないTシャツがAだ。Bはパソコン通信を使った広告展開でプレゼント用に作られた、牧野先生描き下ろしのTシャツ。

テレホンカード

あかりが中央で走っている柄は、CSGでの景品用に50枚しか作られなかったもの。もう1枚は小売店などへの営業用に作られたもの。

ステッカー

いろいろなイベントや小売店で配られたステッカー。大量に作られており、ゲーム発売直後でも入手しやすかった。

サントラCD

タイトルは「北海慕情」97年1月29日に¥3,000（税抜）でパイオニアLDCから発売されるぞ。

神崎あかりに今度は オリジナルビデオアニメ OVAで会えるぞ！

大学衛星に入学した、神崎あかりのその後を描いたOVAが、パイオニアLDCから全6巻で発売予定だ。新たなる舞台で、新しい仲間たちと繰り広げる神崎あかりの物語に乞うご期待！

■スタッフ
原案：林宏樹
監督：小沢一浩
キャラクターデザイン：牧野竜一
構成・脚本：倉田英之
作画監督：越智信次
アニメーション制作：AIC
製作：パイオニアLDC
Vol.1（45分）¥6,600（税抜）
97年5月発売予定
Vol.2（30分）¥5,800（税抜）
97年6月発売予定
以下続刊

イベントチェックシート

54ページから掲載のすべてのイベントに挑戦する君のために、達成状況がひとめでわかるチェックシートをつくっておいた。これを使って、大運動会を制覇するのだ。

イベントNo.	内容		紹介ページ	チェック
001	ターニャ登場		54	
002	カンニング疑惑	選択1	54	
		選択2	54	
003	鈴花登場		55	
004	ジェシー登場		55	
005	アイラ登場		56	
006	一乃登場		56	
007	あかりが熱を出す		57	
008	深夜の長電話		57	
009	母の日記		58	
010	あかり、負傷する		58	
011	一乃と寝る		59	
012	一乃と深夜の海へ		59	
013	一乃とケンカする	選択1	60	
		選択2	60	
014	校長の特別指導	選択1	60	
		選択2	60	
015	カラオケの翌朝		61	
016	ジェシー寝ぼける		61	
017	一乃、本を返しにくる		61	
018	大事件発生		62	
019	あかり、落ちこむ		62	
020	オバケが出る		63	
021	校長に呼ばれる		63	
022	ニセあかり出現		63	
023	部屋が散らかっている		64	
024	マラソンで帰還		64	
025	あかり、ずぶ濡れになる	選択1	65	
		選択2	65	
026	北海道へ帰ろうとする	選択1	65	
		選択2	65	
027	みんなと海へ行く		66	
028	アイラに水泳を習う		67	
029	雑誌を隠していた		67	
030	ペンダントを落とす		67	
031	教官過労で倒れる		68	
032	少女マンガ騒動①		68	
033	少女マンガ騒動②		69	
034	少女マンガ騒動③	選択1	69	
		選択2	69	
035	アイラについての相談		70	
036	クリスマスの夜		70	
037	ターニャとの対決	勝つ	71	
		負ける	71	
038	猫を拾ってくる		72	
039	みんなで温泉に行く		73	
040	疲れて不機嫌になる		74	
041	ターニャ、占いをする		74	
042	あかり、絵を描く		74	
043	テレビが取材にくる		75	
044	ジェシーと合同練習		75	
045	女の子にモテる		75	
046	鈴花との対決	勝つ	76	
		負ける	76	
047	消灯後に集まる		77	
048	ジェシーと教官室にて		77	
049	3kg太ってしまう	選択1	77	
		選択2	77	
050	ターニャ、教官とケンカ		78	
051	鈴花、料理を作る		78	
052	間食を見つかる		79	
053	あかりを起こしに行く	選択1	79	
		選択2	79	
		選択3	79	
054	アイラとの対決	勝つ	80	
		負ける	80	
055	バレンタインデー	選択1	81	
		選択2	81	
056	授業参観①		81	
057	授業参観②		82	
058	ターニャ、ホームシックに		82	
059	教官の誕生日		82	
060	廊下で大さわぎ		83	
061	鈴花、薬を売りにくる		83	
062	あかりと買い物に		83	
063	深夜の占い大会		85	
064	あかりの失踪		85	
065	賭けレース疑惑		85	
066	あかり、寝ぼける		86	
067	ジェシーと深夜の対決		86	
068	トレーニング終了		87	
特別	保険医さんの日常	(10月)	84	
特別		(11月)	84	
特別		(12月)	84	
特別		(1月)	84	
特別		(2月)	84	
	優勝エンディング			
	2位エンディング			
	3位エンディング			
	4位エンディング			
	5位エンディング			

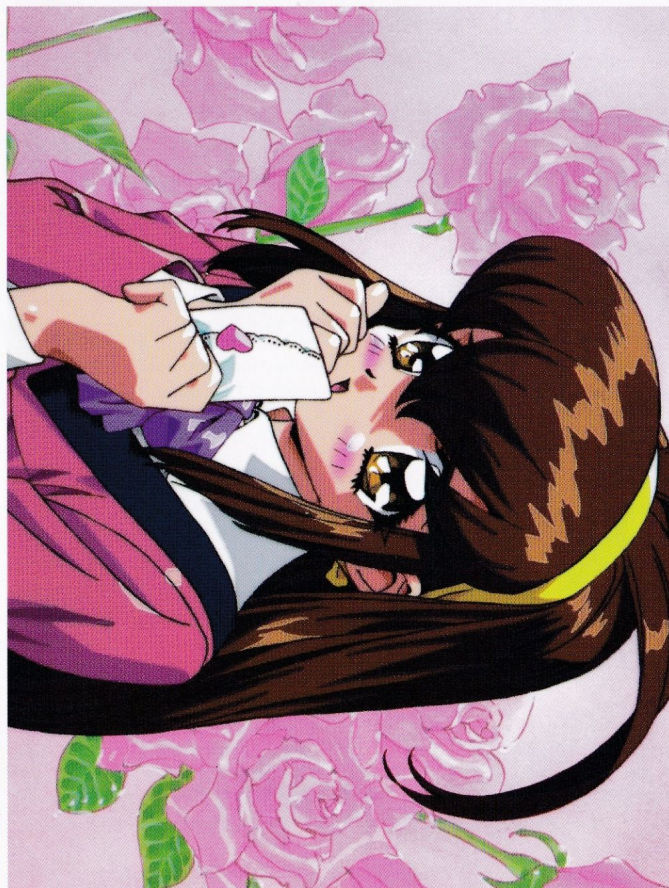
Game Fan Books㉞
大運動会　ファイナル攻略ガイド

1997年2月5日	初版第1刷発行
著者	アリカスタジオ
編者	株式会社毎日コミュニケーションズ
発行人	佐々山 泰弘
デザイン	有限会社ベルスタッフ
DTP	有限会社TEN編集工房
発行所	株式会社毎日コミュニケーションズ
	〒100　東京都千代田区一ツ橋1-1-1
	パレスサイドビル
	TEL.03-3211-2568
印刷・製本	図書印刷株式会社
協力	インクリメントP株式会社
	AICスピリッツ

ISBN4 - 89563 - 770 - 0

PLACE STAMP HERE

Gam
大運

1997
著者
編者
発行人
デザイ
DTP
発行所

印刷・
協力

定価はカバーに表示してあります。乱丁・落丁はお取り替えいたします。

ISBN4 - 89563 - 770 - 0